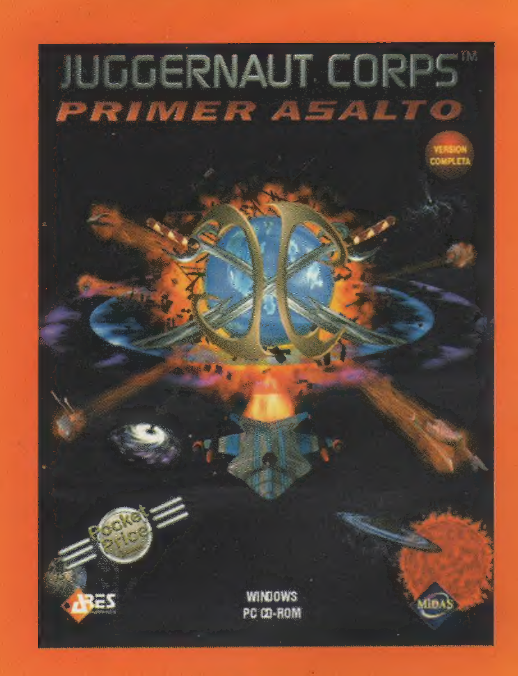
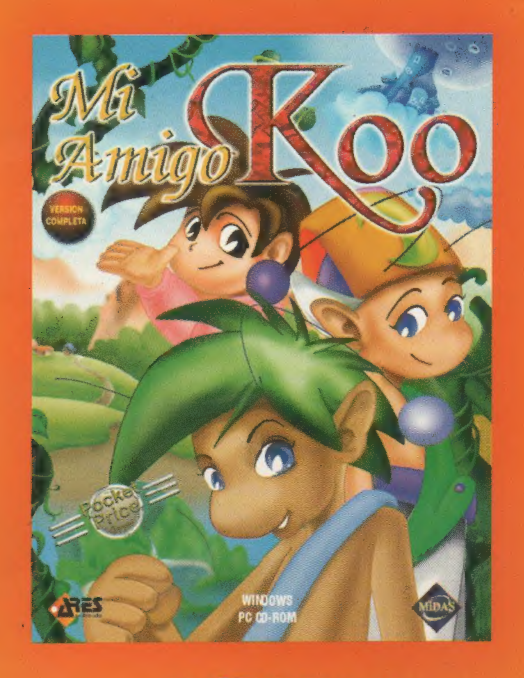


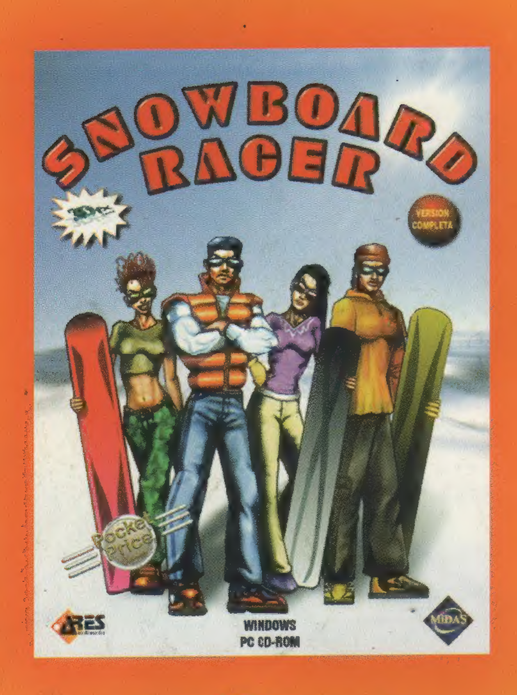
Incluye CD-ROM
Minami 2000
Revista de cómics y dibujos animados japoneses
795 PTAS 4,78 €
NÚMERO 7
LOS SALONES DEL VERANO
EL FINAL DE RANMA 1/2
LAS NUEVAS SERIES EN ANTENA
★CARÁTULAS
★NOTICIAS
★HUMOR
★OPINIÓN
★INTERNET
★PÓSTER
★Y MUCHO MÁS
RANMA ½
INU YASHA
UNO O DOS
MAISON IKKOKU
URUSEI YATSURA
LA TRAGEDIA DE P
ONE POUND GOSPEL
RUMIKO TAKAHASHI
Jorge And Susy
8 414090 103886 00007



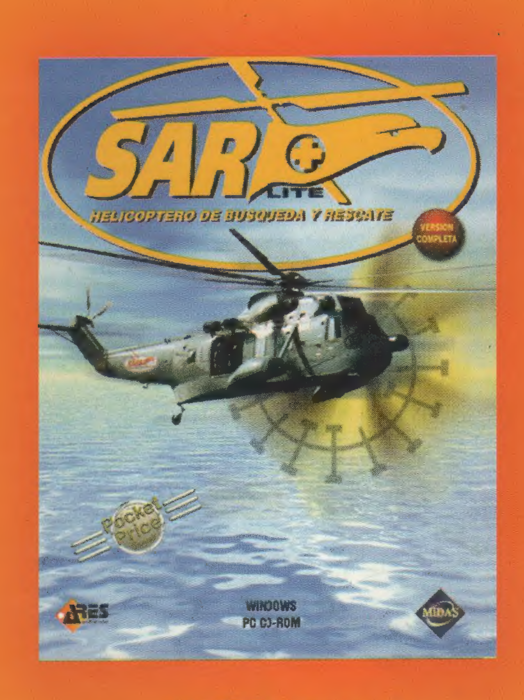












SIMULADOR DE VUELO

No Querrás Soltar el Joystick

Lo encontrarás en:









LA REINA DEL HUMOR ABSURDO

[Y ya, que como autora "seria" me parece bastante mediocre]

Un día te llaman por teléfono a las 9 de la mañana (¡un sábado!) y resulta ser una guionista del norte que quiere contactar contigo por motivos no publicables. Como ya te has despejado dices que de perdidos al río y te pegas una ducha, pero justo cuando estás enjabonado se llevan el agua, mas entonces empieza a sonar la canción esa del "don't worry be happy" como en el anuncio. Sólo que como tú no eres gilipollas ni estás actuando en vez de reírte como en el susodicho anuncio la lías a golpes con la pared, haciendo un agujero en el que aparece un viejo mapa. Desgraciadamente en vez de ser de un tesoro o de la casa de una tía buena resulta ser de tu habitación, escrito por tu hermano años ha por si algún día la mierda ocupaba de tal manera tu cuarto que era imposible encontrar nada. Como resulta que ese es el caso, aprovechas para buscar tu ordenador, que como llevaba 4 años escondido debajo de unos calzoncillos usados ya se ha quedado obsoleto y no sirve para casi nada. Pero usando unos trucos que viste el otro día por la tele en el programa de las marujas de las 16:30 lo engañas y te conectas a internet, sólo para descubrir que hay un pavo que se cree Freud y que te psicoanaliza conforme te ve llegar. Imprimes ese psicoanálisis y se lo enseñas a tus amigos, que se ríen un montón con la payasada. Cosa que les viene muy bien porque como estaban de exámenes necesitaban relajarse, y para agradecértelo te pasan el teléfono de una chica para que salgas con ella. La chica en cuestión resulta estar como un camión, y encima esa noche los hados te sonríen y consigues ligar con ella. Te la llevas a un hotel y allí os preparáis, pero resulta que es virgen y no quiere que un ginecólogo pueda notar que ya no lo es, por lo que acabas haciéndolo por detrás. Justo cuando terminas la policía irrumpe en la habitación, y es que la chica en cuestión resulta que tiene 13 años y su padre te ha denunciado. Sales corriendo por la ventana entre los gritos de la policía y los escopetazos del padre (que los había acompañado) mientras la chica se justifica diciendo que en realidad la has violado. Tu foto sale en todos los periódicos y telediarios y te conviertes en el enemigo público número 1. Entonces caes en la cuenta de que es un sueño e intentas despertar, pero por más que lo pretendes no lo consigues. Y es en ese momento cuando la aparición de unos testigos de Jehová que quieren convencerte de lo bueno que es el señor y de las maravillas de ir a misa los domingos te confirma que todo es demasiado horrible como para ser un sueño. Tus reflexiones son cortadas de raíz por el sonido de tu móvil, ya que te llaman para decirte que has ganado un viaje en tren para que compruebes lo maravilloso que es el nuevo modelo de esa compañía. Montas en el tren y resulta que iba hasta el mismísimo Japón, donde te deja frente a la casa de Rumiko Takahashi, quien te denuncia por plagio ya que esta patética editorial intenta ser un homenaje a su humor absurdo que pretendía hacer lo que ella: contar una historia de cada día con toques absurdos, aunque como se te han colado demasiados elementos reales queda lo suficientemente diferente como para que la denuncia no prospere. Y no sólo eso, sino que además te haces amigo de la Takahashi y te invita a tomar sake, pero desgraciadamente su vecino resulta ser el novio de la chica de 14 años (los cumplió mientras estabas en el tren), que casualidades de la vida es un armario de hombre y de un guantazo te mata. Y ni siquiera te ha hecho falta llevar una compresa para que te pase todo. Fin de la historia.

STUPID, STUPID RAT CREATURES!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



¡Películas inéditas!

MAZINGER Z

Ahora en vídeo

MAZINGER Z
CONTRA DEVILMAN
DYNAMIC

MAZINGER Z
CONTRA EL GENERAL NEGRO
OTAKU VISION Classics

La leyenda ha vuelto





Distribuido en España exclusivamente por Warner Home Video

Un producto



SELECTA VISION S.L.
Carrer Roma, 4
08023 Barcelona
Tel. 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

DYNAMIC® IBERIA



Minami 2000. Octubre de 1999

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Carlos Alejo, Eva Díaz, Ozaki, Josema, Jaime Ortega, Jorge Orte, Manuel Ortega, Raúl Ruiz, Ackmanu, Nuria Plasencia, Alessandra Moura, Mike Sánchez, Javi Araguz, Alex Mateo, Gonzo, Shinohara, Petrus, Matsuyama.

Maquetación: Jorge Orte

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L. Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Yolanda Montón
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 93 300 10 22.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami 2000 1

TEMA DE PORTADA

RUMIKO TAKAHASHI

Estamos ante la que casi con toda seguridad es la reina del humor absurdo, la que mejor mezcla las situaciones mundanas con los gags más cómicos; estamos ante Rumiko Takahashi.

Esta mangaka, de reconocida fama mundial, ha visto publicadas gran parte de sus trabajos en nuestro país, así que hemos pensado que, aprovechando el cierre en España de su manga más famoso, era el momento de hacer un repaso a su vida y milagros. Amén de a sus obras, claro.

ÍNDICE

noticias, novedades y tal...

NOTICIAS ESPAÑA:

Muchos os estaréis preguntando qué pasa con el manga de **Sailor Moon**, **Glènat** ha confirmado que tenía problemas de material pero que para después de verano, tendremos por fin el tomo 11, el primer libro de ilustraciones y, para finales de año, aparte de seguir hasta el final con esta saga publicarán los 3 tomos de **Sailor V**, y si todo sigue bien a nivel de ventas, quizá se animen con otras series de Naoko Takeuchi. Esperemos que sea así. *The Cherry Project* son sólo tres tomitos de lo más encantadores.

Siguiendo con Glénat, aunque intentan que para el salón del manga ya hay tomos de **Ruroni Kenshin** en las calles y por tanto debería empezar a salir ya mismo, yo me daría con un canto en los dientes si está como novedad del susodicho salón.

Además, Glénat promete lo que nadie ha prometido nunca: pérdidas millonarias. Y es que si realmente van a sacar **Tetsuwan Atom** con el formato que nos enseñaron realmente las espectativas no son demasiado halagüenas.

Por mucho que hayáis leído o rumores hayáis oído, por el momento no se sacarán a la venta los vídeos con la serie de anime de **Marmalade Boy** y esperemos que, por fin, la repongan cuando estéis leyendo esto, al volver al cole. Y, seguramente, tampoco llegarán por aquí las pelis de **Slayers**, los japos piden demasiasé pal body. Gomen, chicas.

Seguimos con vídeo, y es que Selecta Vision ha anunciado para noviembre nada menos que **Cowboy Bebop** y **Lain**, dos series muy comentadas últimamente en revistas y similares.





Y en noviembre también se presentarán los vídeos de **Utena**, aunque esta vez de la mano de Dynamic-SK, una nueva compañía editora de anime (confirmándose el rumor del que ya os informamos en el número 0 de esta misma revista). Una compañía que empieza fuerte, pues su primer lanzamiento, previsto para el día 15 de este mismo mes de septiembre, es nada menos que **City Hunter 3**, metiendo los 13 episodios en tan sólo 4 cintas. A ver aprendieran unos cuantos que yo me sé...

Una buena noticia para vuestros pobres bolsillos, *Marmalade Boy* manga seguirá siendo bimestral aunque en los meses de septiembre y octubre podremos adquirir los dos tomos de **Kimi Shika Iranai**, titulados como "Solamente Tu". Planeta DeAgostini quiere comprobar si sólo existe la mermelada manía o si nos gustan las demás obras de Wataru Yoshizumi, dependiendo de las ventas, podremos quizá no sólo soñar sino tener *Handsome na Kanojyo*, *Mint na Bokura* y *Cuartet Game*. Ya sabéis lo que toca, ahorrar para pillarlos (son sólo dos tomos a 995 cada uno), si os gustó el "chavo compota", esta breve historia protagonizada por Akane Kurihara, Atsumu Totoki y sus amigas se supone que no os defraudará.



Y para terminar con tanto empacho de mermelada, el **Club Oficial de La Familia Crece** va viento en popa, acercándose ya a los 3.000 socios, de los que más de 400 sois lectoras asiduas a esta genial revista. Bienvenidas al club. Por el momento, ya se ha enviado el primer boletín y el carnet, con concursos, venta de material, información y un largo etcétera que podréis disfrutar si estás apuntada, y si no lo estás, ¿a qué esperas (en el número 3 de esta revista tenéis el boletín de suscripción)?

Siguiendo con Planeta, también sacan **Kurogane**, un manga de 3 números escritos y dibujados por Kei Tome (aunque esta vez los tomos cuestan 1.200 pelas) en los que se narran las aventuras de un ciborg samurai (¡!). Bueno, claro, también hay que decir que van a sacar otra serie de anime books de **Dragon Ball**, 6 en concreto, que serán mensuales y, por supuesto, a 1.200 pesetas (y porque no se puede poner más caro, que si no...). ¡Todo sea por seguir explotando a los chavalines (bueno, a sus padres)!

No deberíamos decir: ¡qué suerte tienen los andaluces! Es cierto que últimamente se están emitiendo muchas series interesantes y novedosas en Canal 2 de Andalucía, pero no todas tenemos ese canal... desgraciadamente. Por ahí están pasando *Card Capkor Sakura*, *Azuki*, los 200 capítulos de *Sailor Moon* (que habrá terminado como muy tarde en agosto), *Capitán Harlock*, *La pequeña Memole*, *La princesita Sara*, *Lulu*, *Yat* y tantas otras que faltan por llegar. Todo gracias a Arait Multimedia, hay que decirlo, se lo merecen. Snif. Dicho canal dice que están instalando más receptores por toda la Comunidad para ampliar su emisión y que el año que viene le llegue a casi todo el mundo. Así que, si conocéis a alguien que lo pueda ver hoy por hoy, decidle que os lo grabe, ¡yo quiero!



NOTICIAS JAPÓN

Parece que el juego **Tokimeki Memorial** sigue gustando (*NdL: Ah, pero... ¿Tokimeki existe?*), el 17 de junio salió el segundo OVA de la mano de Konami Music Enternaiment, si es que 12 tías despampanantes tiran que no veas. Tienes donde elegir. Shiori Fujisaki es una protagonista muy popular y la historia se sitúa cinco meses antes de su graduación. Dirigida por Hajime Kamegaki, con diseños de perso-


© Selecta Vision


© Selecta Vision

najes de Hideyuki Motohashi, está siendo animada por el veterano Estudio Pierrot. El vídeo viene con una tarjeta telefónica de regalo y el LD, con una caja especial.
Otra serie con pinta de culebrón, de *Kare Kare* y parecidos está en las pantallas niponas todos los jueves a las 0:35 (¡vaya horas!!), en la Sun Tv gracias a Aquaplus. Se llama **To Heart** y su protagonista es la pelirroja Akari y Aya



Hisakawa (Mercurio y un largo curriculum) pone la voz a una de sus compañeras que acaba de pasar al instituto. Junto a Maruche y Kurusugawa están en el club de atletismo de su instituto privado y siempre hay algún tío bueno en segundo del que enamorarse.
Basado en un juego de Playstation, Naohito Takahashi ha publicado asimismo su segundo tomo en versión manga, en Media Works por 550 yens.
Ya que intentamos seguir la pista a ciertos dobladores japos, tenemos a Hikaru Midorikawa (Michael de *Mboy* y Tamahome de *Fushigi Yuugi*) como uno de los protagonistas, junto a Li Mei Fang (parece que gustan las chinas de 16 años) en **Seiho Tenshi Angel Links** y seguro que es el que está más bueno. También hay una rubia despampante: Valeria Belltône. Todos los miércoles a las 7 de la tarde en el Wowow gracias a Morning Star de la Sunrise.
A veces no tienes ni pajolera idea de sobre qué va una serie pero algo te llama la atención y te fijas más de la cuenta, pero es que el tal **Jutto Segu** está para chuparse los dedos, Dios, son de los que tiran para atrás. Sale en un OVA y vete a saber cómo se llama la serie. Ah, claro, y también está doblado por Hikaru Midorikawa. Con esa voz...Y está rodeada de chicas, cómo no: Kokono Kifu, Hagiri Ranba y Futabo Amitaka. Seguiremos informando.
El **Estudio Ghibli** está seleccionando a nuevos empleados entre 18 y 25 años para trabajar en su taller de animación, en Abril del 2000. No tienen porqué ser japoneses pero sí deben conocer el idioma. Para más detalles, podéis visitar la web japo en: [RTF bookmark start: _Hlt456882450][RTF bookmark end: _Hlt456882450]
Sunrise ha confirmado que va a realizar la película de **La Visión de Escaflowne**, que aun siendo una historia independiente, tendrá a los mismos protagonistas: a la dulce Hitomi Kanzaki y al genial Van Fanel, y al mismo equipo de realización. Bandai Visual la presentará en la próxima primavera.
Los nipones tampoco se libran de la **Amenaza Fantasma**, no podía faltar la adaptación al manga de la nueva serie de la Guerra de las Galaxias. Dibujada por Kia Asamiya será publicada en Korokoro Comics de la Shogakukan en dos tomitos que aparecerán en julio y agosto.

MÁS DVD'S

Heidi, Akage no An (Ana de las Tejas Verdes), Arai Guma Rascal, por Bandai Visual, 3.800 yens con 4 capítulos en cada volúmen. Cowboy Bebop, también de Bandai, por 6.800 yens. Bublebum Crisis OVA, 4.800 yens. La Saga de Harlock OVA está a 5.000 yens, Tenchi Muyo a 5.800, Gasaraki y Orphen a 6.000 yens. Felices (y nada baratas) compras.

SERIES MÁS VOTADAS, junio New Type

1- Cowboy Bebop
2- Card Capkor Sakura
3- Edens Bowy
4- To Heart
5- Taiho Shichauzo
6- Nadesico
7- A Gundam
8- Sore yuke! Uchu senkan Yamamoto Yôko
9- Better Man
10- Gokudô kun
11- Junter
12- Kareshi Kanojyo Jijyo
13- Evangelion
14- Saber Marionette J to X
15- Orphen
16- Mamotte Shugogetten
17- Tenshi ni Narumon
18- Detective Conan

MANGAS más vendidos, junio Newtype

1- Kareshi Kanojyo Jijyo nº 7
2- X de Clamp nº 12
3- Hana yori Dango nº 22
4- One Piece nº 7
5- GTO nº 10
6- Card Capkor Sakura nº 8

II JORNADAS DE MANGA Y ANIME DE GETAFE

En toda ciudad que se precie, con unos pocos aficionados a algún aspecto cultural más o menos underground, se celebra algún tipo de evento relacionado con esos submundos, ya sea Star Trek, Star Wars, el rol o, como es el caso, el manga.
Los madrileños hemos sido de los últimos en tener unas jornadas sobre manga y anime. Su segunda edición se celebró el fin de semana del 9 al 11 de julio, en Getafe, más concretamente en su sector III.
En fin, yo no he organizado el evento, yo he ido allí a disfrutar, y la operación ha sido digna del desembarco de Normadía: he cargado con una mochila que ni el bolsillo de Doraemon, oye; desde una cámara hasta un conjunto de repuesto pasando por móvil, comida, bebida, walkman, cuaderno... y puede que no te importe, ya lo sé, pero elige, o esto o un artículo-horario de las jornadas. Pues eso, todos de acuerdo, espero. Llegamos (mis amigos que soportaron mi euforia, y yo) al sitio, sabiéndonos el camino, igualito que el año pasado. Había carteles para indicar la dirección.
El viernes, a decir verdad , no había mucha gente: todos los de fuera, algún curioso, y los habituales de Neo-Atlantis (organizadores del evento, ubicados en el propio Getafe). A inaugurar las Jornadas fue el alcalde, y a su paso, un despreocupado joven soltó (no muy alto, por suerte): "otti, ¿el alcalde aquí?". En pocos minutos encontramos a montones de conocidos, y vimos a otros tantos amigos de Internet, que es lo mejor que tienen este tipo de cosas, el ver a gente y el hacer amigos.Sólo una proyección esa tarde, gracias Dios, "Serial Experiment Lain" que segurísimo que es una maravilla pero el japonés, cosas de la vida, no lo entiendo. Digo que gracias a Dios porque el calor que hacía en las salas de proyección haría palidecer de envidia al mismísimo Lucifer, y eso que yo no podía llevar menos ropa (*NdL: Doy fe de ello H_H*).

Frikis bailando en la fiesta del Sirocco

Presentaciones y más presentaciones, casi nada montado, los de Neo-Atlantis de aquí para allá, y todo el mundo en pleno proceso de deshidratación. Por lo menos teníamos que conocer a aquellos que durante el fin de semana iban a hablar más con nosotros que nuestros propios padres. Luego, para los juerguistas, hubo una fiesta nocturna en Sirocco, un conocido local frecuentado por popis, alternativos, y noctámbulos varios; imagináos a los otakus ahí metidos, coreando "Zankoku na Tenshi no Teeze" a voz en grito, entre un montón de petardas (*NdL: ¿Cómo que petardas? Pues con la que yo ligué estaba bien buena (aunque vale, un poco guarra sí que era)*). Eso sí, hasta que se decidieron a bailar... tres personas tuvimos que descoyuntarnos los huesos para que los demás se animaran (sobre todo cierta cazavampiros, y el "dire" también ayudó). Mike hizo de pincha, y Minako y P-kun llevaron material de su inabarcable (o eso parece) colección de j-pop.
Llegó el sábado por la mañana, y el calor iba en aumento (creo que fue el fin de semana más caluroso de julio, y no exagero), al igual que las ojeras de los asistentes.
Ya estaba todo montado: el karaoke, el bar japonés, la sala de ordenadores, las tres salas de proyecciones, la sala de videojuegos... Los freaks disfrazados se dejaban ver más que el viernes: Rei Ayanami, Nadia, Soma (con el sanbenito de ser una sailor), Utena, Card Captor Sakura, Genma Saotome (como panda) ,Kenshin, Kiki... muchísima gente yendo de un lado para otro, haciendo chistes que sólo un otaku puede coger, saludando en japonés... todo el mundo amable con todo el mundo, y sonrisas por todas partes; por unos momentos llegue a pensar que estaba en una nave extraterrestre, que todo eso no era más que el producto de una noche de insomnio.
Se celebró el tiro al Lázaro, que yo no pude presenciar (habría que haberlo avisado más), y que consistía en, para aquellos que no lo sepáis, lanzarle globos de agua a Lázaro Muñoz mientras ese estaba quietecito; lo cambiaron de horario y claro, más de uno se quedó con las ganas, a juzgar por los testamentos que le dejaban en las paredes (lo globos preparados por la organización se acabaron en menos de diez minutos, y el dinero se donó a una buena causa). Porque, en las paredes, habían puesto murales donde cada uno ponía lo que le parecía. Espero que los de Neo-Atlantis lo conserven porque son la mejor crónica de las Jornadas, con diferencia; eso me recuerda que he de hacer mención especial al aire acondicionado... al medio ambiente, como rezaba uno de los epitafios. Había ventiladores, pero se limitaban a mover el aire caliente de un lado a otro, y en las salas de proyección me imagino que era insufrible, pero no entré por miedo a sublimarme(ya no deshidratarme, sino sublimarme). Y ahora para hacer honor a la tradición ,debería nombrar las películas que se proyectaron, pero creo que no, porque buena gana de poneros los dientes largos. Hubo una gimkana freak que, modestia aparte, ganó mi equipo (los urogallos), formado por Keiichi, Carla, Patricia, Jorge, Esther y yo. Las preguntas eran maliciosas con ganas, una era algo así como "el número que lleva Mark Landers en el tomo 3 de Captain Tsubasa" o algo así, no me preguntéis. Después hubo que cantar (con eso hubo ciertos problemas) y hacer representaciones de series famosas, de eso me enteré cuando vi a cinco mendas en el suelo haciendo ruidos guturales. El resto del día se desarrolló en karaokes, maquetas, laaaaaaaargas conversaciones, pilas de refrescos ,una exhibición de kendo, y por la noche una de esas famosas cenas de la MLM de "irás y no volverás" porque por lo visto les echan de cada chino al que van for ever and ever. El domingo se celebró el famoso concurso de disfraces, (ganadores Sakura, Utena y Kenshin) donde hubo desde disfraces elaborados por madres voluntariosas hasta improvisaciones hechas con cartón ; -) .
Otro concurso de karaoke, más proyecciones, y la rotación del planeta que no quiso darnos el gusto de darse un respiro y prolongarnos la ocasión. Y eso, a grandes rasgos, ha sido Getafe.
Me gustaría haber dado nombres, más anécdotas, y un repaso a fondo de todo, pero el espacio es el espacio y además lo mejor es que vosotros vayáis/volváis el año que viene porque eso son al fin y al cabo las jornadas: gente que viene y va, encuentros, conversaciones, calor, y ser muy frikis.
Hasta el verano del 2000, en el cual espero ser muy muy otaku (casi otaking) y poder sostener conversaciones profundas sobre el color de pelo de Asuka o las líneas temporales de Dragon Ball.
Mis felicitaciones a Neo-Atlantis y a todos lo s que han hecho posible que el fin de semana más caluroso del verano fuera algo tan especial.

Cristina García "Hécate"

1 SEMANA DE ANIME EN BILBAO
5 días de Anime para todos los gustos.

Entre los días 12 al 16 de Julio se celebró en Bilbao la **1ª Semana de Anime** con una buena asistencia de público en el centro Bilbao arte (una media de unas 60 personas por pase).
En la entrada de centro pusimos una vitrina con revistas especializadas en Manga y Anime como Dokan o Minami2000.
Las proyecciones de las películas que en un principio iban a realizarse al aire libre tuvieron que trasladarse a la sala de proyecciones por problemas de horarios.
- Lunes, día 12, empezamos la semana regalando a todos los asistentes una camiseta con la mascota de la 1ª Semana de Anime. Acondicionamos la cafetería del Centro para poder ver unos vídeos con anuncios o pequeños trozos de las series y películas de anime más conocidas. Y sobre las 10 de la noche vimos los tres primeros capítulos de la serie **Escaflowne** cedida por Selecta Visión en el patio del Centro. Entre vídeo y vídeo muchos hicimos buenas migas, este primer día fue grato en sorpresas ya que conocí a una buena hornada de aficionados al manga y anime de muchas zonas de los alrededores de Bilbao y que en este momento ya son amigos y compañeros de fatiga en esto de sacar adelante el mundillo del Manga y Anime. ¡Aupa Han, IkariDC, Cero, Javi, Susana, Ivan & Co.! y a todos los que habéis estado esta semana viendo anime del bueno con nosotros.
- Martes, día 13, Han "3x3 ojos" y yo realizamos una presentación sobre la obra y vida de **Hayao Miyazaki** y seguidamente proyectamos la película **Porco Rosso**.
- Miércoles, día 14, dedicado a **Mazinger Z** y **Go Nagai** resultó ser el día con más afluencia de público, las películas levantaron una gran expectación y los asistentes recordaron y tararearon las canciones y gritos de "¡Puños fuera!", "¡Fuego de pecho!"... un éxito. El aforo de la sala se llenó. Y la gente agradeció las dos horas con el héroe de sus años mozos. Muchos de los asistentes preguntaban si había alguna manera de conseguir los viejos capítulos o si se podría ver algún día el Manga publicado en España.
- Jueves, día 15, anime para dar y tomar, **Perfect Blue** y **Roujin Z**, para incondicionales, Han y yo realizamos una presentación de las películas y sus autores, trabajos realizados y proyectos y seguido las tres horitas. La afición disfrutó mucho con las dos películas.
- Viernes, día 16, el protagonista de este último día fue **Keiji Nakazawa** y su película **Hiroshima** que la mayoría del público asistente no había visto. Como todas las películas ésta estuvo precedida por una pequeña presentación y por ser el último día de la semana se agradeció a todos los



presentes y colaboradores el haber estado allí. También se convocó una reunión para el día 21 de Julio para hacer un balance de la 1ª Semana y formar un equipo o grupo para organizar una próxima semana o eventos paralelos.
Por último y para acabar, decir que esta 1ª Semana de Anime ha sido una oportunidad para el encuentro de personas más o menos aficionadas al Manga y Anime de Bilbao y sus alrededores que de otra manera difícilmente hubiera sido posible.
Gracias a todos los que han colaborado para que esta 1ª Semana de Anime haya salido adelante; público, empresas colaboradoras y amigos.

Judas Arrieta

JORNADAS DE MANGA Y ANIME DE SANTANDER
(una historia de frikis y sangría a ritmo de Ricky Martin)

Bueno, no suelo ir a muchos eventos frikis de estos, más bien soy una rata de salones comerciales, pero de vez en cuando me pica el gusanillo y me paso por sitios tan raros como este. Las jornadas fueron sobradas de proyecciones, en pantalla de cine y con muy buen sonido, sin embargo, se echó de menos algún acto friki más, aparte de las mesas y el karaoke, claro.
El primer día (Jueves), como todos los primeros días, el lugar donde se celebraban las jornadas estaba casi desierto, se proyectaron algunas pelis y OVAs, y se celebró el primer karaoke, no fue un gran karaoke, pero ya se atisbaba la chispa de la locura en ciertos individuos que ponían posturas mientras cantaban el openning de "*Mazinger Z*"...
El segundo día (Viernes), llegó Javier Bolado (dibujante de *Evan S.D.*), y el pobre fue meticulosamente encadenado a una mesa de dibujo y obligado a mover el lápiz durante todas las jornadas (bueno, creo que lo soltaron un momentito para venirse a comer al chino...). De nuevo un karaoke nocturno, tras unas cuantas proyecciones, esta vez la cosa prometía con "*Mazinger Z*" (¿es que estos chicos no saben cantar otra cosa?), y un personaje de dudosa reputación (sobre todo después de su espeluznante actuación) se puso a cantar temas de KOR y un "Adésso e fortuna" muy peculiar que más tarde se convertiría en un clásico de estas jornadas junto a "*Mazinger*".
El tercer día (Sábado), la cosa se puso fea, llegó Lázaro Muñoz. Menos mal que lo acompañaba Mary Molina para poner algo de sentido a los ladridos del Frikiman (¿qué cosas, no?...¿quién habrá puesto esto...?). El Sábado fue sin duda el día grande, empezó con una mesa redonda integrada por Mary Molina, Lázaro Muñoz, Javier Bolado, Marcos Legido (coordinador de ese peaso de site llamado Gokuraku (http://gokuraku.acarpe.com)) y Gabriel Cuervo "Yriell" (este

no sé lo que pintaba aquí, no me quedó muy claro ni lo que hacía ni en qué revista lo hacía...). La mesa redonda iba sobre: "Política editorial", y acabó en un ataque global a Planeta de Agostini y a Norma, totalmente justificado, desde luego. Tras la mesa redonda, llegó el momento de darle al diente (de forma oficial, claro), en un restaurante chino, donde la sangría ni estaba buena ni prometía, pero la comida estaba de muerte. Luego, mientras se proyectaba "*The End of Evangelion*", dos ponentes y la novia de uno de ellos huían por Santander con la esperanza de perderse la siguiente mesa redonda: "El final de Evangelion" (y ninguno de esos ponentes era Lázaro... la novia tampoco...). Lamentablemente, como la proyección de la película se había retrasado a causa de la comilona del mediodía, los fugitivos llegaron a tiempo para la mesa redonda. Durante la mesa, en un ambiente de oscuridad, Lázaro molestaba a las pobres personas que preguntaban con sus contestaciones y con una linterna... aunque al final, después de un infructuoso cambio de opiniones (gracias Scar, tus revelaciones nos han abierto los ojos, sobre todo a Lázaro), todo volvió a quedar en lo mismo, cada uno tiene su opinión y Lázaro sigue pensando que Evangelion es una mierda. Lo siguiente fue el karaoke, un karaoke que nos marcó a los asistentes para siempre, con DOS interpretaciones del opening de "*Mazinger Z*" (interpretados por los mismos tarados de siempre), una excelente interpretación (la única que se parecía al original) de una canción de "*Zetsu Ai*" by Mary Molina, el cutre-karaoke "*Oliver y Benji*" por Lázaro Muñoz (al estilo sindicalista) y una nueva interpretación de "Adésso e fortuna" que le pondría los pelos de punta al más macho, por (vale, lo digo) Yriell, la nueva diva del manganime (sin menospreciar la coreografía especial para la ocasión del mencionado Muñoz). Después de esta paranoia, hubo cena en el chino (¿qué son unas jornadas de manga sin cena en el chino?), esta vez con una sangría asombrosamente fantabulosa. Una cosa llevó a la otra y nos fuimos de "juerga oficial" a los baretos de la ciudad, allí cada uno se lo montó como le dio la gana (o como pudo), y hasta hubo quienes, fascinados por la personalidad del "dire de Minami2000", le hicieron de escolta (¿o sería por vernos bailar juntitos?). Así acabó la noche, unos de juerga y otros en la camita.
Al día siguiente (Domingo), se clausuraron las jornadas, Lázaro y Mary se escaparon para evitar las aglomeraciones de fans. Lamentablemente no me pude pasar por la clausura, pero seguramente la gente se lo pasó genial.
Yo, por mi parte, repetiré el año que viene, seguro que para entonces la sangría estará para morirse. Saludos muy cordiales a Alberto (Kubo), Sandra, María (Misato), Maza y Pablo (Gendo), sin vosotros no habría jornadas.

Gabriel Cuervo "Yriell"

VII SALÓN DEL COMIC DE STA.CRUZ
Así lo vi yo

El Salón del Cómic de Santa Cruz, pese a su relativa antigüedad, es para los aficionados a nivel nacional un perfecto desconocido: a la lejanía de su centro de celebración se unía, hasta hace poco, la ausencia de actividades y de invitados más allá del día de la inauguración; el salón ha sido, en estos años, una exposición de originales de diversos autores que se prolongaba durante todo el verano, en el centro de exposiciones de La Recova en la capital tinerfeña. Este año, sin embargo, hemos intentado acercarnos, dentro de nuestras modestas posibilidades, al estilo de otros certámenes como el de Barcelona, con la presencia de invitados y la realización de mesas redondas y talleres.
El Salón se divide claramente en dos partes: en primer lugar, las exposiciones, centradas tanto en los autores invitados, como en otros que por diversas circunstancias no pudieron venir. Estos autores eran: Víctor Mora, María Colino, Francisco Pérez Navarro, Núria Peris:, Carlos Puerta y Lorenzo Díaz. También hubo una muestra de autores canarios: Javier Pulido, Eduardo González, Roberto Burgazzoli y Alberto Hernández entre otros.
Estas exposiciones se mantendrán hasta el día tres de Septiembre (aunque probablemente para cuando leáis esto ya hayan terminado.
La segunda parte se desarrolló a lo largo de los días 22, 23 y 24 de Julio: por las mañanas, desde las nueve, Lorenzo Díaz y Carlos Puerta madrugaban para impartir un curso de iniciación al tebeo donde gentes de todas las edades emborronaban folios con el a-b-c de la viñeta, en tanto que por las tardes se realizaron varias mesas redondas, con títulos tan sugerentes como los siguientes:
-. "El Resurgir del Cómic de Superhéroes frente a la decadencia del fenómeno Manga": Título para dar inducir a la polémica, con la presencia añadida de los componentes de Otaku Island, el club de aficionados de Tenerife (no son muchos pero llamaron la atención disfrazados de personajes de Ranma 1/2, Street Figher II.... ¿Street Fighter II? Vengaaaa... que esto es un videojuego).
-. "¡Qué mal lo tienes, chaval! El futuro de los nuevos dibujantes de cómic": Referencia bastante pesimista sobre el intento de vivir de esto de los tebeyos por parte de las nuevas generaciones. Quizá la frase más acertada fuera la de Alberto Hernández, el dibujante grancanario, "no puedo dejar de dibujar cómic; lo llevo en la sangre. Es un vicio".
-. "Veinte años de Ediciones Forum": La historia de los veinte... ¿veinte? ¿no eran quince? Bueno, es igual, de los años de existencia de Comics Forum, por Pérez Navarro y Díaz: interesante conocer el otro lado de los tebeos que durante quince años nos han acompañado: el fin de Vértice - Surco, los primeros años, la adquisición de los derechos de Image, la verdadera historia de la relación con DC y el asunto de los derechos de VID (en respuesta a una inevitable pregunta del público). Al final, aquello fue un poco un correo interactivo, donde el respetable expresaba su desazón ante acontecimientos como el retonno de la Tía May, y el bueno del Pérez demostraba ser tan cachondo como siempre.
Después, copichuelas y cena, donde los invitados desplegaron buen humor, sapiencia infinita sobre muy variados temas (yo me preciaba de ser un buen conocedor del cine patatero y he descubierto que soy, como en la canción, un ignorante), resolvieron diversas dudas existenciales de la peña (¿quién creó a Cable? ¿Byrne se ha vuelto tonto? ¿por qué vuelven a contratar a Liefeld?) e hicieron pasar a todos varios ratos agradables. Mención especial de Carlos Puerta, que tras su apariencia bondadosa y su sombrero estilo Humprhey Bogart escondía una lengua tan afilada y sutil como deben ser sus lápices.
Y esto dio de sí, a grandes rasgos, el Salón. El año que viene MÁS. No lo dudéis. Espero que alguien se anime a venir.

Luis Javier Capote Pérez

JORNAICAS III
Terceras Jornadas del Manga y el Anime de Zaragoza

Comunícase a menudos y grandes, lacayos e hidalgos la celebración los días 24, 25 y 26 en el presente mes de la vendimia (que San Blas bendiga estos vinos) del MCMXCIX después de Cristo Nuestro Señor de las terceras jornaicas en la maña capital aragonesa. A tal evento, sábese de cierto acudirán prestos numerosos gentilhombres, así como un número nada

despreciable de doncellas casaderas.
El motivo de tamaño encuentro será asistir a mesas redondas, lides verbales y al magno primer torneo de ilustración con temática manga de Zaragoza. Las fuerzas del Maligno también acudirán para, por medio de sus oscuras artes, hacer que cobren vida propia los dibujos de colores sobre un lienzo blanco (los siervos de Belcebú lo llaman "proyecciones").
El recinto del Centro Cívico Delicias, sito en la Avda. Navarra, 54, pese a carecer de muralla, acogerá todos estos acontecimientos y aún más que pudieran surgir o surgieren.
Ejercerán de anfitriones nobles damiselas como Lady Mary Molina (Dokan), aguerridos caballeros como Dani Barbero (Glènat) y bufones como Lázaro Muñoz (redactor jefe de estos pliegues que tenéis a bien leer y conocido sodomizador de infantes).
Esperemos, Dios mediante, la pronta visita de nobles señores de toda la Corona de Aragón y parte del Reino de Castilla, trovadores y brujas, para que disfruten en cuerpo y ánima de lo que aconteciere en la villa bendecida por el manto de la Pilarica.
Por gracia de los organizadores, para acceder a estas jornadas no se requerirá portar ducado, doblón o maravedí alguno. La posada y las viandas empero corren a cuenta de los peregrinos y trotamundos que se aventuren en tan ardua travesía.
Serán pasados por garrote vil bandoleros, mendigos y buhoneros que osen perturbar el sosiego de los asistentes.
Que la Pilarica os guarde ¡Santiago y cierra otaku!

I CONCURSO DE ILUSTRACIÓN DE TEMATICA MANGA DE ZARAGOZA

Con motivo de la celebración de las III Jornaicas de manga y anime de Zaragoza, se convoca el primer concurso de ilustración de temática manga de nuestra ciudad, dirigidos para todos los artistas españoles y extranjeros.

Estas son las bases:

1.- Tan sólo se podrá presentar una sola obra por participante, siendo condición indispensable que ésta sea original e inédita.
2.- Dicho dibujo deberá presentarse en formatos A4 ó A3, pudiendo ser a color o en blanco y negro.
3.- La temática del concurso será "**Escena de película famosa protagonizada por personajes de serie manga**". *(por ejemplo: Escena de Cantando bajo la lluvia con personajes de Ranma 1/2)*.
4.- Las técnicas y materiales que deseen usarse serán totalmente libres.
5.- Las obras se entregarán en un título y acompañadas de un sobre cerrado con el mismo título y en su interior los datos del autor y una fotocopia del DNI.
6.- El jurado elegirá un primer premio, dos finalistas y un premio especial "Jóvenes Promesas" para menores de 14 años. Cualquiera de ellos podría ser declarado desierto si el Jurado lo considerase apropiado.
7.- El primer premio constará de un lote de mangas valorado en 15000 ptas., mientras que los dos finalistas y el premio especial se repartirán lotes de 10000 ptas. cada uno.
8.- El fallo del Jurado, que será inapelable, se dará a conocer el domingo 26 de Septiembre, durante las Jornadas. Asimismo, los resultados se harán públicos en las revistas del sector y en la página web de las Jornadas.
9.- Las obras se enviarán al **Apartado de Correos 10196 de Zaragoza**, indicando en el sobre la leyenda "Concurso de Ilustración". El plazo de entrega finaliza el día 16 de Septiembre de 1999, considerándose la fecha del matasellado.
10.- Cualquier supuesto no contemplado en estas bases será resuelto de manera inapelable por el Jurado.
11.- La participación en el concurso implica la total aceptación de sus bases.

Durante los días 18 y 19 de septiembre se celebrarán en el Casal Jove del Grao de Castellón (Avda. del Puerto S/N) las **I Jornadas sobre el Manganime de Castellón**, con proyecciones de películas y diversas oportunidades para probar varios juegos. Para más información llamar a César Asencio al teléfono 609853034.



Tampoco nos han pasado demasiados datos los de FICOMIC, pero vamos, se sabe que el **V Salón del Manga de Barcelona** este año será de un montón de cosas más (manga, cómic, coleccionismo, videojuegos y animación, casi nada!!), que se celebrará los días 29 al 31 de octubre en la Farga de Hospitalet (Barcelona), que seguirá costando mucho la entrada, que habrá concurso manga (con más o menos las mismas bases que siempre) y, lo mejor de todo, que de la coordinación se volverá a encargar Rafa Gallardo, con lo que las actividades frikis para el deleite global y que la cosa no sea un mero mercadillo están aseguradas, de hecho ya está apalabrada la repetición de Lázaro Muñoz como maestro de ceremonias del cosplay (dado el éxito del año anterior) así como reservado un espacio para el anuncio de los Premios Minami de Manganime 99. Más información sobre el salón en:

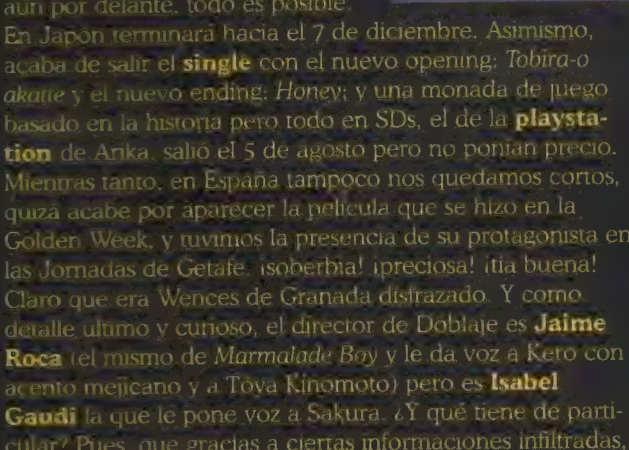
FICOMIC
Palau 4, bajos
08002 Barcelona

Tel: 933 012 369

ZAPPING

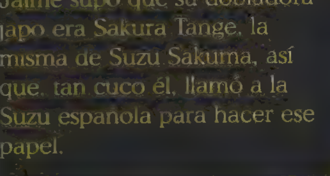
Inauguramos este espacio (*NdL: O mejor dicho lo retomamos desde los tiempos del fanzine Minami*) en el que periódicamente comentaremos (es decir, siempre y cuando haya algo que comentar) algunas de las series cuyos derechos se han adquirido por empresas españolas y que por tanto solo dependen de unas negociaciones favorables para poder ver la luz en algún canal ya sea éste nacional (lo ideal) o autonómico (bueno, a falta de pan...). Algunas es posible incluso que ya se estén emitiendo, así que en ese caso estas página serían una especie de guía.

SAKURA, LA CARTERISTA **según Lázaro -_-U** (*NdL: ¿Qué pasa?, también se puede traducir así, ¿no?*)



A finales de mayo se empezó a emitir los primeros 35 capítulos de Card Capkor Sakura y terminó apenas un mes más tarde, mientras que en Japón están todavía por los 35 siguientes. Así que, si hubieran seguido con esa segunda parte por estos lares, hubiéramos llegado a verlos **ANTES QUE EN JAPÓN**. Alucinante, ¿verdad? Y aún estamos a tiempo, Arait Multimedia ya tiene los derechos y están a punto de doblarlos, así que, con dos meses de diferencia aún por delante, todo es posible.

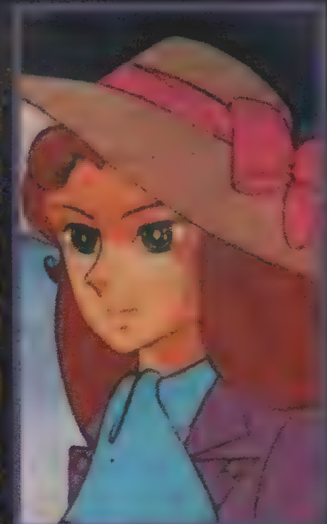
En Japón terminará hacia el 7 de diciembre. Asimismo, acaba de salir el **single** con el nuevo opening: *Tobira-o akatte* y el nuevo ending: *Honey*; y una monada de juego basado en la historia pero todo en SDs, el de la **playstation** de Arika, salió el 5 de agosto pero no ponían precio. Mientras tanto, en España tampoco nos quedamos cortos, quizá acabe por aparecer la película que se hizo en la Golden Week, y tuvimos la presencia de su protagonista en las Jornadas de Getafe, ¡soberbia! ¡preciosa! ¡tía buena! Claro que era Wences de Granada disfrazado. Y como detalle último y curioso, el director de Doblaje es **Jaime Roca** (el mismo de *Marmalade Boy* y le da voz a Kero con acento mejicano y a Toya Kinomoto) pero es **Isabel Gaudi** la que le pone voz a Sakura. ¿Y qué tiene de particular? Pues, que gracias a ciertas informaciones infiltradas, Jaime supo que su dobladora japo era Sakura Tange, la misma de Suzu Sakuma, así que, tan cuco él, llamó a la Suzu española para hacer ese papel.





LULÚ, LA NIÑA DE LAS FLORES

¿Quién no se acuerda de esa serie en la que una chica rubia a media melena iba en busca de la flor del arco iris? Hace de eso -*El misterio de la Flor Mágica*- unos 10 años pero yo todavía conservo el album de cromos de Panini. Por aquel entonces se llamaba Lily aunque en el original era Lunlun y ahora será Lulú. Parece que a Arait le sale más caro comprar los doblajes que hacerlos otra vez, así que tenemos nuevas voces pero prácticamente los mismos nombres. ¿No hubiera sido mejor dejar los originales? ¡Qué le vamos a hacer! Boris, Neva, Katy y Celi siguen siendo los mismos en vez de Yaboki, Lubo, Kato y el guaperas Senji y Toby ha pasado a ser Togenicia en vez de Tobimisha. La flor del arco iris queda como en el original, la flor de los siete colores. Una serie algo aburrida en la que nos llevan de turismo por toda Europa y nos enseñan el lenguaje de las flores. 50 capítulos en total y la prota tiene la misma voz que Jenny Golding (Elena Ruiz), Katy es Lina Inverse (Marta Sainz), Tobimisha es Arimi Suzuki (Pilar Domínguez) y tanto Neva como Senji es Ángel Sacristán, director de la serie.



LA PEQUEÑA MEMOLE

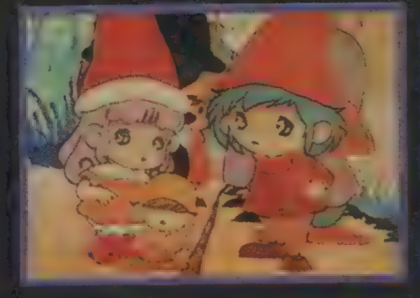
¿Y quién no recuerda a la preciosa y chibi Memole? 50 capitulillos todos los domingos a las 13.00 en TVE2, hace casi 15 años. ¡Qué tiempos! Y si ahora está encarnada por la carismática Amelia Jara, madre de Iván (Yuu) y Sandra (Isami), dobladora de Amelia en *Slayers*, Seiya Ko en *Sailor Stars* y un largo etcetera (como por ejemplo Snoopy en el anuncio de Génesis), imagináos qué ricura.

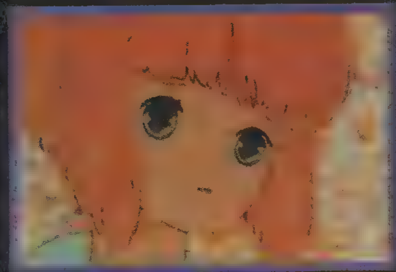


Prometo hacer algún día los currículums de las dobladoras españolas y ofreceros de vez en cuando artículos para que las vayáis conociendo. La dulce Memole es la nieta del Jefe de su aldea de "duendes" pero tiene una curiosidad insaciable y quiere saber qué hay más allá de su poblado y volver a encontrar a sus padres. Le acompañan en su aventura, sus amigos Poppit, Lupang, su hermanito Pee y el chiquitín Watapoco. Conoce a una humana muy delicada: Mariel, y a su travieso gato Jojo (enemigo natural de su raza) con la que entraba una verdadera amistad.

PRINCESITA SARA

Otra de las series que ha caído en manos de Jaime Roca es esta versión nipona -46 Capítulos- de *La Princesita* de la británica de principios de siglo Frances Hodgson Burnett, autora también de *El Pequeño Lord*. Sara Crewe era hija de un acaudalado señor de la India que cae en desgracia, así que va a parar a una casa de huérfanas regentada por la malvada señorita Minchin -viva imagen de la Rottenmeyer-





y su hermana Amelia, que le hacen las mil y una perrerías. Se convierte en la amiga de la sufrida criada, Becky, y sufre también las atropellías de algunas de sus compañeras. Lo cierto es que todas las huerfanitas juntas son una delicia, y lo curioso es la prota tiene la voz de Stephany de Padres Forzosos (Valle Acebrón), curioso, ¿no?

Capitán Harlock

Otra de las series de culto para muchas de nosotras, es la de este pirata que surcaba el espacio para combatir a las malvadas amazonas contra las normas de los estúpidos terrícolas. En su aventura, se habían unido los 42 pasajeros de la nave Arcadia, la dulce Mayu que le esperaba en la Tierra tocando su pequeña ocarina... Pues, aunque no sé si con el cambio habremos mejorado, por lo menos sigue ahí para que no la olvidemos. De TV3 y Canal Sur va a pasar a Canal 2 de Andalucía. Doblada de nuevo, tendremos a su director de doblaje, Chema Carrero, interpretando a Harlock, Elena Ruiz (Jenny y Lulu) a Mayu, Marta Sainz a la rubia -¿cómo se llamaba?- y creo que a Pepa Agudo como la Reina Raflexia y quizá con suerte y rezando al templo de Yasa, consigamos la serie entera y las OVAs que están apareciendo en Japón: La Saga de los Nibelungos entre otros que promete mucho (*NdL: Por lo que parece dicha saga va a ser editada por Selecta Vision, aunque aún no hay nada seguro*).

[illegible]

Una de las series que podría convertirse en otro *Chicho Terremoto* es Yat, se emitió en Japón sólo hace un par de años, con una calidad excelente gracias al Estudio Echo, Jinnan y Ayako: tenemos las aventuras -o desventuras- de Goro



Moshiwatari, que en busca de su padre va a parar a una desastrosa, pobre y patética agencia espacial de viajes regentado por Kaworu Yamamoto y sus tripulantes: la hermosa Katsura Tenjo, el eterno deprimido Uchi, un robot bastante inepto llamado Kábani y una mascota de lo más extravagante, Buky. Pero, al ser una agencia de viajes bastante mediocre, se encuentran siempre con la todopoderosa y multimillonaria Ana Mangold con su Señor del Cosmos, a la pija de su hija Kane (literalmente: dinero... muy significativo el nombre) y al refinado Daniel pero, de vez en cuando, se toparán con unos antiguos amigos: Nanako, Hachibei y su Capitán Rock que insiste en cantar su canción de Rock and Roll aunque todas lo toman por una balada. Una parodia total y genial del Capitán Harlock, te acaba incluso por gustar su canción. 35 capítulos tiene la primera parte y 25, la segunda, donde se incorpora una nueva azafata: Mónica, la pequeña Marron y su doctor Nota teniendo como secuaces a Ganon. Claro que, si unimos a esto que la traducción está siendo llevada a cabo por Jaime Ortega (con lo que se garantiza la máxima fiabilidad posible) y la dirección de Ángel Sacristán (precisamente el que se encargó del éxito de Chicho y Campeones), cambiándole algún que otro nombre: Goyo o Meteogonto doblado por Amelia Jara, Yamamemoto, Kermosura, Cuchi Cuchi, Casquivana, Ana Mantelamarinera y parecidos, la risa está garantizada. También tiene su versión en manga, sólo un tomito en Gag Comics de Enix y su creador ha sido Shinji Nishikawa.

Chiisai







Gracias al Club Sailormoon/Asociación Amigos del Manganime y su distribución en la Adam, tenemos una lista del anime que se está emitiendo en España este verano. Seguramente cuando leáis esto algo haya cambiado, pero por lo menos que os sirva de guía.

LUNES A VIERNES

7:30 Anime Clásico (Canal Palomitas, Vía Digital)
8:20 Chicho Terremoto (Antena 3).
8:50 Capitain Tsubasa J (Supercampeones) (Antena 3).
8:55 Les aventures d´en Noody (TV3).
9:10 Rurouni Kenshin (El guerrero samurai) (Canal +).
9:15 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
9:20 Muka Muka (TV3).
9:40 La Biblia (ETB1).
9:40 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
10:00 Gatchaman (Locomotion, Vía Digital)
10:30 Doraemon (TV3).
10:20 Los pequeños defensores (Canal Sur).
10:40 Sally y la bruja (Canal Sur).
10:45 Candy Candy (TVG)
11:35 Candy Candy (TV3).
11:35 Dragon Ball GT (TVG).
12:15 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
13:05 Leonie (Club Super 3, Vía Digital).
13:55 Bola de Drac (Canal 33).
14:25 Capitain Tsubasa J (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
14:55 Mazinger Z (Canal 33).
14:55 Sailormoon Super S (RTL2 Alemana).
14:55 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
15:15 Sailormoon Sailor Stars (Canal 2 Andalucía).
15:30 Megaman (Punt Dos).
16:30 Meteoro (Canal Panda, Vía Digital).
17:00 Comando G (Locomotion, Vía Digital).
17:25 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
17:30 Card Captor Sakura (Sakura, la cazadora de cartas) (Canal 2 Andalucía).
18:25 Els smoggies (Canal 33).
18:50 Pizza Cats (los Gatos samurais) (Fox Kids, Canal satélite).
18:55 Leonie (Club Super 3, Vía Digital).
19:25 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
19:55 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
21:00 Meteoro (Canal Panda, Vía digital).
22:00 Wedding Peach (Buzz, Vía Digital).
22:30 Ranma ½ (Locomotion, Vía Digital).
22:30 Virtua Fighter (Buzz, Vía Digital)
0:00 Tekken (Buzz, Vía Digital).
0:30 Ranma ½ (Locomotion, Vía Digital)
2:30 Anime X (Canal 18, Vía Digital) (excepto viernes).

[illegible]

6:50 Pockonyan (Kuku Miau, mi amigo el mapache) (Tele 5).
7:10 Amigos del bosque (Tele 5).
8:00 Mazinger Z (Canal Sur).
8:20 Chicho Terremoto (Antena 3).
8:25 Sally y la bruja (Canal Sur).
8:55 Capitain Tsubasa J (Supercampeones) (Antena 3).
9:15 Rurouni Kenshin (El guerrero samurai) (Canal +).
9:20 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital)
9:55 Capitain Tsubasa (Oliver y benji) (Club super 3, Vía Digital).
10:05 Doraemon (TV3).
11:00 Toni, la reportera (Reporter Blues) (TV3).
12:15 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
13:55 Bola de Drac (Canal 33).
14:25 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
14:50 Mazinger Z (Canal 33).
14:55 Sailormoon Super S (RTL2 Alemana).
14:55 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
15:00 Ninja Hattori (Canal Palomitas, Vía Digital).
15:35 Teknoman (Fox Kids, Canal Satélite).
16:00 Comando G (Locomotion, Vía Digital).
17:25 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
18:50 Bola de Dan (Canal 2 Andalucía).
18:55 Leonie (Club Super 3, Vía Digital).
19:25 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
19.55 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
2:00 Phoemix Hall (Buzz, Club Super 3).

DOMINGOS

6:50 Pockonyan (Kuku Miau, mi amigo el mapache) (Tele 5).
7:10 Amigos del Bosque (Tele 5).
8:00 Mazinger Z (Canal Sur).
8:15 Chicho Terremoto (Antena 3).
8:25 Sally y la bruja (Canal Sur).
8:50 Capitain Tsubasa J (Supercampeones) (Antena 3).
9:15 Rurouni Kenshin (El guerrero samurai) (Canal +).
9:15 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
9:50 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
10:05 Doraemon (TV3).
11:00 Toni, la reportera (Reporter Blues) (TV3).
12:15 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
13:05 Leonie (Club Super 3, Vía Digital).
13:20 Sherlock Holmes (TV3).
13:55 Bola de Drac (Canal 33).
14:25 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
14:50 Mazinger Z (Canal 33).
14:55 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
14:55 Sailormoon Super S (RTL2 Alemana)
15:00 Ninja Hattori (Canal Palomitas, Vía Digital).
15:35 Teknoman (Fox Kids, Canal Satélite)
16:00 Comando G (Locomotion, Vía Digital).
17:25 Doraemon (Club Super 3, Vía Digital).
18:50 Bola de Dan (Canal 2 Andalucía).
18:55 Leonie (Club Super 3, Vía Digital).
19:25 Nadia, el misterio de la piedra azul (Club Super 3, Vía Digital).
19:55 Capitain Tsubasa (Oliver y Benji) (Club Super 3, Vía Digital).
22:30 Ranma ½ (Locomotion, Vía Digital).
22:30 Cutey Honey (Buzz, Vía Digital).
23:00 Película de Anime (Buzz, Vía Digital)
0:30 Ranma ½ (Locomotion, Vía Digital).
2:00 Anime X (Canal 18, Vía Digital).

Rumiko Takahashi

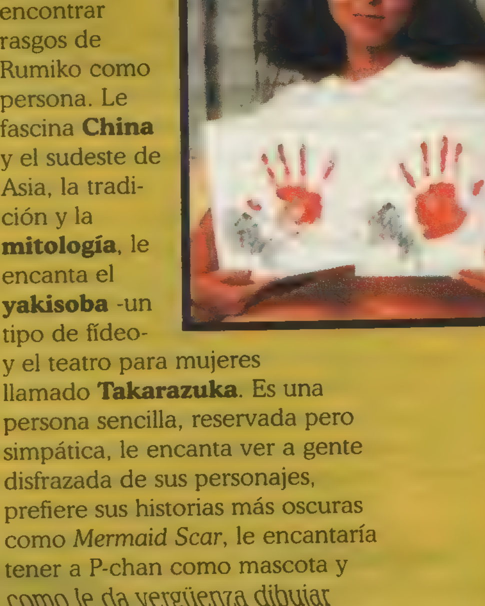
La autora

Creo que, al final, me quedaré con la tarea de ofreceros la biografía de nuestras autoras favoritas. Siempre he tenido la sensación de que se hablaba mucho de ciertas series y que se dejaba de lado precisamente a la creadora de las mismas. Empecé con Naoko Takeuchi pero seguí con Masakazu Katsura, Wataru Yoshizumi y ahora nos toca Rumiko Takahashi. Espero que os estén gustando estos artículos aunque son arduo difíciles de hacer ya que la información es escasa -ellas mismas no nos ofrecen muchos datos personales- así que, con suerte, podremos encontrar su ficha técnica escondida en algún tomo, alguna que otra foto y quizá alguna entrevista en libros de ilustraciones donde nos relevan anécdotas de lo más curiosas, pero quizá lo más llamativo sea que podemos encontrarnos en internet



con algunos relatos de las propias fans americanas que han conseguir entrar en contacto con ellas en alguna convención. ¡Qué suerte! **Rumiko Takahashi** nació en 1957 en **Niigata**, en la costa opuesta a Tokyo, parece que un 22 de septiembre, así que, cuando estéis leyendo esto, estará a punto de cumplir 42 añitos de nada y es junto a Akira Toriyama una de las pocas mangakas multimillonarias de Japón. ¿Quién les hubiera dicho a sus padres que tendría tanto éxito? Le aconsejaron que se buscara un trabajo serio y se dejara de tanta tontería.

Con apenas 17 años, publicó en el club de su **Instituto Niigata Chuo** su primera historia corta: *Kyojin no Hoshi* en el que animaba a su equipo favorito de béisbol. Cuando consiguió pasar los difíciles exámenes de la **Universidad Nihon Joseidai** (de mujeres), se instaló en un modesto apartamento en **Nakano**, barrio de Tokyo, que le costaba 55 mil yens al mes. De un apartamento vecino de lo más extravagante, le surgiría más tarde la idea para realizar *Maison Ikkoku*. Pero, no se contentaba con estudiar una carrera -¿cuál?-, se apuntó y le dedicó 2 horas cada tarde a la prestigiosa **Escuela de Manga Gekiga Sonjuku**, regentado por Kazuo Koike, donde se dieron cuenta pronto de su valía. Allí también conoció a Reiko Hikawa, de quien recibió un sabio consejo, que se esforzara en lograr personajes carismáticos y únicos, así se aseguraría una buena historia. Y bien que le hizo caso. Durante sus años universitarios realizó varias historias cortas pero tras ganar el segundo premio de **Shogakukan** en 1978 con *Kattena Yatsura* decidió, al fin, probar suerte en el complicado mundillo del manga. Precisamente en julio de ese mismo año, había empezado su archiconocida serie *Urusei Yatsura*. Diez años más tarde, conseguiría más de 100 millones de copias con el quinto tomo de *Ranma ½*, eso quiere decir que todos los japoneses tienen como mínimo un tomo de esta mundialmente famosa autora. Como es inevitable, tras sus más de 1.000 historias escritas y dibujadas podemos encontrar rasgos de Rumiko como persona. Le fascina **China** y el sudeste de Asia, la tradición y la **mitología**, le encanta el **yakisoba** -un tipo de fídeo- y el teatro para mujeres llamado **Takarazuka**. Es una persona sencilla, reservada pero simpática, le encanta ver a gente disfrazada de sus personajes, prefiere sus historias más oscuras como *Mermaid Scar*, le encantaría tener a P-chan como mascota y como le da vergüenza dibujar ciertas escenas románticas, les da un toque humorístico introduciendo gags como quien no quiere la cosa. Sólo pretende entretener a la gente, y si conseguimos olvidar por un rato las cosas malas leyendo sus mangas, se siente muy satisfecha.



Hoy por hoy, su estudio se compone de 4 asistentas aparte de ella (sólo mujeres para evitar "ciertas situaciones") que son capaces de realizar unas 100 páginas al mes y, como herramientas de trabajo, usa papel corriente de imprenta y plumas pilot. No va demasiado al cine, le gustaba *Spiderman* y podéis encontrar mangas "autobiográficos" como *Kemono 24 Jikan* donde cuenta un día en su vida, *Nazo no Shitsubyô*, *Kemo Kobiru no Nikki* o *Watashi no Sukyandaru*. Poco más puedo deciros, bueno, parece que tiene un hermano y sabe artes marciales, obvio, ¿no?

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

INU YASHA

Lo último de Rumiko Takahashi

Desde luego, a esta chica no hay quien la pare. Después de haber dibujado obras tan largas como *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku*, *Ranma 1/2*... y encima intercaladas con obras cortas (algunas de ellas inconclusas aún, como *One Pound Gospel*), se podría pensar que Rumiko Takahashi debería merecerse ya un descanso, ¿no? Pues los de la Shogakukan no debieron pensarlo así, y en cuanto vieron la ocasión de publicar una obra de esta "Midas" del manga, no se lo pensaron dos veces.

Tras un episodio de prueba en una de las publicaciones más conocidas de esta editorial, el Weekly Shonen Sundey, *Inuyasha* comenzó su andadura en esta revista de forma oficial el 13 de noviembre de 1996. Por supuesto, no tardó mucho en convertirse en un éxito de ventas, y al poco tiempo ya estaban los tomos recopilatorios a la venta, publicándose el primero de ellos el 15 de mayo de 1997. Hasta la fecha, *Inuyasha* lleva ya más de 130 episodios, recogidos en 10 tomos, aunque el número 11 estará ya a la venta para cuando leáis esto.

El argumento

Si bien es cierto que Rumiko ya había hecho intentos de escribir obras de terror, también lo es que ninguno de estos intentos ha aparecido en forma de serie regular, sino que han sido obras esporádicas. Si nos fijamos en sus obras más largas, éstas han sido siempre de carácter cómico-romántico (no en vano Rumiko es considerada la reina de la comedia).

Inuyasha se presenta como el primer trabajo largo de Rumiko que deja a un lado la comedia y se centra en lo terrorífico. Estamos en la Era Sengoku, esto es, la época en que Japón estuvo en permanente guerra civil, allá por los siglos XV y XVI.

Inuyasha aparece en mitad de una villa en llamas reclamando para sí la "Joya de las Cuatro Almas".

Sin embargo, una joven y hermosa arquera llamada Kikyou consigue clavar de un flechazo a Inuyasha contra un árbol, sellándolo con un conjuro mágico. Para su desgracia, Kikyou ya estaba gravemente herida, y al final muere y es incinerada junto con la joya, a fin de que no vuelva a caer en malas manos.

Un poco más tarde, concretamente en el año 1996, una chica residente en Tokyo llamada Kagome va a convertirse, sin quererlo, en la protagonista de la historia, al recibir como regalo de cumpleaños la susodicha joya, por parte de su abuelo. La familia de Kagome vive en un templo, y del templo vive. Vamos, que se dedican a vender amuletos y cosas de esas. Uno de esos amuletos tiene la forma de la Joya de las Cuatro Almas, sólo que da la casualidad de que la que recibe Kagome resulta ser "la buena", por así decirlo...

En uno de los rincones del templo familiar existe un pozo. Souta, el hermano pequeño de Kagome, le dice a ésta que Buyo, su gato, ha entrado en la habitación donde se encuentra el pozo. Kagome baja a buscarlo y de repente, como quien no quiere la cosa, tres pares de brazos surgen del pozo y agarran a Kagome.

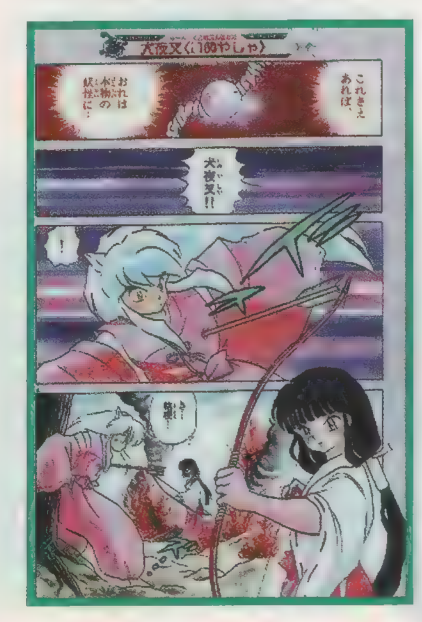
La criatura se revela como una especie de ciempiés con cuerpo femenino (horrible, vamos), que intenta robarle a Kagome su regalo de cumpleaños, arrastrándola hacia el interior del pozo. No llega a conseguir



su objetivo, y Kagome se ve en el fondo del pozo, una vez que la criatura ha desaparecido. Al salir, Kagome se encuentra en un mundo que no parece el suyo. Enseguida, Kagome descubre el cuerpo aparentemente inerte de Inuyasha. Ha debido pasar mucho tiempo, puesto que han crecido las raíces del árbol, envolviendo a Inuyasha como si de enredaderas se tratase. Kagome no puede evitar sentirse atraída, sobre todo por las orejas de perro que tiene Inuyasha en la cabeza.
Antes de tener tiempo de hacer nada más, es apresada por miembros de una aldea cercana (la que al principio estaba en llamas). Una vez en el poblado, una anciana llamada Kaede le pregunta qué hacía en el bosque de Inuyasha, pero antes de que Kagome pueda responder, añade que se parece mucho a su difunta hermana mayor, Kikyou. Han pasado 50 años desde que Kikyou le disparase aquella flecha a Inuyasha.
La discusión es interrumpida por la aparición de la ciempiés, que ataca el poblado. Kagome huye hacia el bosque, donde Inuyasha ha recobrado la consciencia. Kagome es apresada, pero consigue quitarse a la ciempiés de un manotazo, como ya sucediera antes en el pozo. Pero la ciempiés se rehace y ataca a Kagome, mordiéndola en el vientre. De la herida aparece una bola ensangrentada, que resulta ser la verdadera Joya de las Cuatro Almas, la que tanto Inuyasha como ahora la ciempiés codiciaban. A todo esto, Inuyasha está convencido de que Kagome es Kikyou, porque "huele como ella".

"De la leyenda a la realidad. La chica de más allá del tiempo conoce al chico. Y los dos se embarcarán en una misteriosa aventura."

Un vistazo más de cerca le basta a Inuyasha para darse cuenta de que Kagome no es Kikyou. De todas formas, la situación es bastante fea. Inuyasha ofrece su ayuda si Kagome le quita la flecha. Ella accede, sólo que al intentar arrancar la flecha, ésta desaparece sin más. Inuyasha vence a la criatura y Kagome recupera la joya. Sin embargo, hay una parte del trato que no quedó clara, y es que Inuyasha, ahora libre, pretende quedarse con la joya. Antes de que algo grave suceda, Kaede le pone un collar a Inuyasha, el cual se activará si Kagome pronuncia la palabra correcta. Para asombro de todos, la palabra resulta ser "¡siéntate!". Inuyasha tiene alma de perro, desde luego... (*NdL: ¿No se supone que no esta serie era de terror y no de humor?*).
Lo bueno comienza esa misma noche en la que Kagome es raptada. El jefe codicia la joya, y tras quitársela a Kagome, decide matarla. Claro que el alcohol no es bueno para la salud, y como no es capaz de apuntar bien, se carga a su vez a sus compinches. Sin previo aviso, un cuervo aparece del interior del jefe, y sale volando con la joya. Kagome intenta abatir al cuervo usando un arco, sólo que sus habilidades no son precisamente las de Kikyou. A la segunda, consigue darle al cuervo, que lleva en su interior la joya, explotando la misma en miles de trocitos.
Aquí es cuando comienza la verdadera trama del manga, consistente en la búsqueda de las partes de la joya. Generalmente, cada pedazo será encontrado por un espíritu maligno que busca reunir la joya entera. Inuyasha se unirá a Kagome en la búsqueda, suce-





Aquí podeis ver las primeras páginas del manga, editadas a color en el Shonen Sunday.

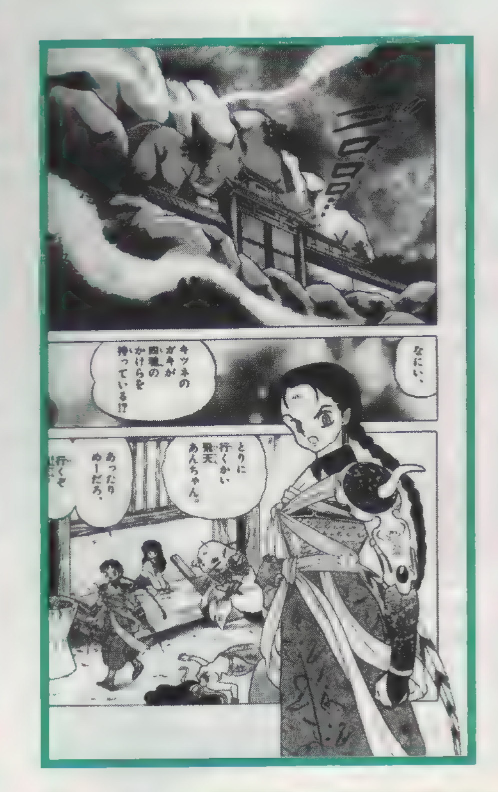
INU YASHA



diéndose una aventura tras otra en las que iremos conociendo a buenos y malos, y en las que, poco a poco, veremos como Kagome deja de ser una enemiga de Inuyasha para llegar a convertirse en algo más sentimental.

El dibujo

Era de esperar que después de 38 tomos de *Ranma 1/2*, la autora estuviese acostumbrada ya a un estilo fijo de dibujo. Así, el dibujo de Inuyasha recuerda (demasiado, quizá), al propio Ranma, y Kagome recuerda a Akane (aunque con el pelo mucho más largo). En el caso de Inuyasha, las coincidencias con su predecesor son más. Cuando todo parecía indicar que Ranma iba a ser el personaje más terco del manga, aquí llega Inuyasha para arrebatarle el puesto... Se podría decir que Rumiko perfeccionó su estilo de dibujo con *Ranma 1/2*. Al principio de esta obra, Rumiko casi no usaba tramas y el trazo era muy irregular. Al final de *Ranma 1/2*, el trazo era mucho más claro y el uso de tramas era una norma constante. En el caso de *Inuyasha* podemos ver cómo el uso de tramas va a mayores, y el dibujo es más detallista. La verdad, hay que tener mucha experiencia para entregar 18 páginas por semana con esta calidad... Una pequeña diferencia con respecto a los tomos recopilatorios japoneses: normalmente las primeras páginas de cada episodio estaban en color, como demuestran las imágenes que acompañan el artículo.



Una de las cosas más destacadas de esta obra es la increíble profusión de monstruos, fantasmas y otros tantos seres espectrales que hacen aparición a lo largo de la historia, algunos de los cuales forman parte de la propia cultura japonesa. Lo hay de muchos tipos distintos, y no han de ser necesariamente malignos. Desde el famoso zorro, capaz de tomar cualquier apariencia para engañar al prójimo, hasta duendes, almas de niños que murieron sin haber tenido tiempo de disfrutar de la vida, pasando incluso por la teoría de que si te comes a tu enemigo adquirirás su fuerza (un concepto puramente japonés). La propia Rumiko explica que se sirvió de libros de animales para dibujar los monstruos con forma animal.

Algunas curiosidades

Dejando de lado la complicación que supone para un occidental el desconocimiento de la cultura medieval japonesa, la cual aparece constantemente a lo largo de los tomos, podemos investigar algunas cosas referentes a los nombres de los personajes.
Por ejemplo, "Inuyasha" significa sencillamente "perro demonio". Cuando se le preguntó a Rumiko el porqué de este nombre, respondió: "Quería un buen nombre, firme, pero también salvaje, así di con 'Inu' (perro), y después de darle unas cuantas vueltas me salió sólo: '¡Inuyasha!'."
Con respecto al nombre de "Kagome", existe un juego japonés llamado "kagome-kagome", consistente en que un grupo de cinco o más niños forman un corro cogidos de la mano, mientras que uno se queda en el centro con los ojos tapados. Los niños comienzan a dar vueltas cantando la siguiente canción:

Kagome Kagome, kago no naka no tori wa, itsu itsu deyaru? Yoake to ban ni. Tsuru to kame ga subetta, ushiro no shoumen dare?

Kagome, Kagome, ¿el pájaro de dentro de la jaula cuándo, cuándo saldrá? Al amanecer y al anochecer. ¿Quién está en la parte de atrás, donde una grulla y una tortuga resbalaron?





Portadas de los tomos 1 y 10 de Inuyasha.

Al acabar la canción, el niño tiene que averiguar quién es el chaval que está detrás de él. Si lo adivina, el del centro y el de atrás intercambian lugares, y se procede de nuevo con la canción.

Aunque algunas de las palabras no tienen un significado concreto, la canción tiene un aire de misterio, como si hubiese un mensaje oculto en ella.

Algunos incluso relacionan la canción con la antigua mitología japonesa. En realidad nadie sabe quién es la Kagome de la canción.

Por cierto, que si le preguntas a Rumiko si cree en los fantasmas, responderá "no creo que existan, pero me gustan las historias de fantasmas".

Conclusiones

En principio, se supone que Planeta ha comprado los derechos de traducción de *Inuyasha*. De hecho, esta obra era una de las novedades que se suponía que Planeta iba a sacar durante este año. De todas formas, aún no se sabe nada acerca de su publicación. Lo que sí se sabe es que de momento Rumiko no tiene intención de detener la serie, y su publicación sigue a buen ritmo, apareciendo un nuevo tomo recopilatorio cada dos meses. Para dar una idea de su fama, baste el detalle de que en un foro de discusión de una BBS se llegó a conversar acerca de la longitud de la falda de Kagome...

Carlos Alejo
(a.k.a. Seiji Komatsu)
i5592@fie.us.es



Urusei Yatsura

¿Qué harías si un buen día descubren que van a invadir la tierra? Es más, ¿qué harías si sólo tú pudieras salvarla? Afortunadamente ese no es vuestro problema, pero sí que es el de uno de los protagonistas de esta divertida serie. Ataru Moroboshi, un muchacho que podría llevar él titulo de "El hombre más salido, pervertido y baboso del planeta" se encuentra un buen día, por buena o mala suerte, en esta situación.

La serie de televisión de *Urusei Yatsura* (que vendría a ser algo así como "Los pesados del planeta Yatsura") empezó a emitirse el 14 de Octubre de 1.981, continuando su emisión hasta el 19 de Mayo de 1.986. Nada menos que 195 episodios de risas continuas.

La serie, realizada por Kitty para la cadena Fuyi TV, se emitió cada miércoles a las 7:30 PM con las únicas excepciones de un episodio especial de primavera entre el 21 y 22, y el episodio 180 que fue interrumpido por la final de la copa de voleibol. Aparentemente el que los deportes interrumpan nuestros animes favoritos no es un monopolio español.

La serie de TV sigue bastante de cerca al manga, de hecho intentar repasar el argumento de nuevo es bastante inútil. El único cambio remarcable sería que los diseños son ligeramente más suaves, y que el carácter de Lum pasa a ser un poco menos salvaje.

La dirección corrió a cargo de Mamosu Oshii. Director que recordareis de largometrajes como *Ghost in the Shell, Patlabor* y otras menos conocidas como *Tenshi no Tamago*.

A pesar de la reputación de "profundo" o "complicado" que tiene este director, la verdad es que cumplió magníficamente con su cometido. La serie es extraordinariamente divertida, y por lo visto Oshii sublimó sus intentos de hacer una serie "rara" por hacerla absurda.

La serie de TV, al igual que el manga, tiene bastantes juegos de palabras que escapan al oído occidental. Por ejemplo en las animaciones de inicio y fin de capitulo, así como en vídeos musicales e incluso en el mismo logotipo de la serie aparecen estrellas. Uno de los chistes relativos a las mismas, es que el apellido del protagonista, "Moroboshi" significa "Ser golpeado por una estrella fugaz", mientras que "Lum" es el nombre de un modelo de biquini popular en los años 70. Shinobu, la sufrida novia de Ataru, podría traducirse por "Paciencia", mientras que Mendou podría traducirse por "problema" o "complicaciones".

Los diseños para la serie de TV fueron realizados por Akemi Takada. Artista que muchos recordareis por sus diseños para las series de *Kimagure Orange Road,* o *Patlabor* entre otras muchas.

La serie fue tan popular en su momento, que no faltaron largometrajes sobre la misma. La primera película, editada en 1.982, "Only You", contó de nuevo como director a Mamoru Oshii. El diseño de personajes en cambio recayó sobre Kazuo Yamazaki. En todo caso las diferencias respecto al diseño original son realmente muy pequeñas.

En esta película, vemos como Ataru jugó hace 11 años con una niña al juego de "coger la sombra". Como no podía ser de otra forma, considerando la suerte de Ataru, la niña resultó ser una princesa alienígena con la que quedó comprometido desde ese momento. Ésta, al cabo de los años, vuelve a la tierra a buscar a su "marido", enviando por supuesto antes cientos de invitaciones para la boda.

No hace falta explicaros las reacciones ¿verdad?. Los "Lum Stormtroopers" lo capturan para torturarlo, Shinobu aparece para acabar con él y, finalmente, Lum llega para salvarlo... ya que quiere ser ella quien lo mate.

Elle no esta de acuerdo con dejar escapar a su "esposo", por lo que procede expeditamente secuestrándolo. Lum y sus amigos tendrán que "rescatar" a Ataru. La cuestión es si Ataru quiere que lo rescaten...

La segunda película, editada en 1.984, "Beatiful Dreamer", es por derecho una obra de Mamoru Oshii. Basada en el episodio 21, "Levantándose de una pesadilla", es una película que gustará a los seguidores de Oshii, ya que es extraña, onírica y bastante compleja.

Imagináos que es el día anterior al festival de la escuela de Tomobiki. Con sus preparaciones, disfraces, escenarios y demás. Eso no tendría nada de particular, excepto por dos pequeños problemas. En primer lugar, es imposible salir de la ciudad. En principio parece que nada lo impide, pero de una u otra forma, todos los caminos conducen de vuelta a la escuela. Por otro lado, el día siguiente resulta ser "el día antes del festival".

Poco a poco los personajes empiezan a percatarse de que algo extraño ocurre. Normalmente a un día, sigue otro diferente, cosa que no ocurre aquí.



Finalmente llegan a la conclusión de que realmente están dentro del sueño de alguien. Efectivamente un conocido personaje Mujaki (el creador de sueños, aunque su nombre podría traducirse como "inocente" o como "el demonio que juega con los sueños" según como escribamos su nombre) decide retirarse. Está cansado de sueños, y decide retirarse a un sueño hermoso, el de Lum. La historia está basada realmente en la vieja leyenda de "Taro Urashima", y contiene numerosas referencias a la misma. Asimismo aparecen muchos cameos a otras series, como *Captain Harlock* o *Ultraman*, así como la aparición de algunos de los miembros del equipo de producción.

La película, curiosamente, era hasta hace poco bastante difícil de conseguir. Animeigo tenía los derechos de las películas 1, 3, 4, 5 y 6, pero por alguna razón la segunda quedó en propiedad de U.S. Manga Corps. Hace poco se llegó a un acuerdo y se reeditó la película.

La tercera película, editada en 1.985, "Remember my Love", es también un tanto extraña. De nuevo aparece el tema de los sueños. Basada de alguna manera en el mito de "*La bella dur-*



miente", una invitación extraviada a la celebración del nacimiento de Lum, hizo que se emitiera una tremenda maldición, y Ataru acaba convertido en algo parecido a un hipopótamo. De nuevo sus amigos tendrán que sacarlo del problema.
A pesar de lo extraño de la historia, la dirección no recayó sobre Mamoru Oshii, sino sobre Kazuo Yamazaki. Los diseños de personajes volvieron a ser de Akemi Takada
La cuarta película fue editada en 1.986, cuando la quinta y última temporada de *Urusei Yatsura* estaba a punto de terminar.
Si alguna de las películas de *Urusei Yatsura* merece el calificativo de "extraña", esta es sin duda la que se llevaría el premio. Kazuo Yamazaki creó una historia que sólo puedo calificar de "extraña, aunque no exenta de belleza".
En esta película vemos como la familia Mendou decide derribar a "Tarouzakura", un enorme cerezo de más de 300 años. Este árbol está podrido en su interior, de manera que deciden aprovechar su derribo para filmar una pequeña película. Lum hace el papel de "princesa Oni" (recordad que Lum pertenece a la raza Oni, y es una princesa... pero extraterrestre, mientras que aquí se refieren a una historia basada en los Oni tradicionales japoneses). Lum desaparece, y no queda claro el porqué, no obstante todo acabará bien.
Realmente intentar describir esta película, sin llegar a desvelar partes de la misma y evitar que te acusen de "chafarles" la historia es bastante complicado. Baste deciros que "Lum the forever" podría medirse sin temor a otras películas consideradas "raras" como *2001 una Odisea en el Espacio*. En todo caso, personalmente la encuentro toda una obra de arte, aunque reconozco que posiblemente no sea del gusto de todos.Poco después de que Rumiko terminara el manga de *Urusei Yatsura*, se editó la quinta película.
Muchos puristas me dirán que no es una película en el sentido estricto del término, sino que es un capítulo final alargado. En todo caso, con casi una hora y media de duración no es un capítulo precisamente corto, y suele estar a la venta como "quinta película". Editada en 1.988 con diseños de Setsuko Shibunnoichi y música de Toshiyuki Oomori, tenemos aquí una versión "alargada" del último episodio de la serie. Aquí, aparece "Lupa", otro de los pretendientes alienígenas de Lum. Para resolver el problema, debe de repetirse el juego del inicio de la serie de coger a Lum para evitar la destrucción de la tierra. Lum está francamente triste. A pesar de todos sus esfuerzos, Ataru sigue persiguiendo a otras mujeres, y se niega a reconocer que en realidad la quiere. En esta ocasión Lum no se dejará coger, a menos que Ataru le diga simplemente "te amo". Finalmente, en 1.991, y para celebrar el décimo aniversario del primer episodio de la serie, salió la sexta y última película de *Urusei Yatsura*, "Itsudatte my Darling". Esta película comercialmente no tuvo demasiado éxito, y de hecho tampoco agradó a Rumiko Takahashi. Los diseños se alejan bastante de los originales, y por otro lado la película carece desde mi punto de vista de ese aura de "película extraña" que rezuman las demás.En esta ocasión, de nuevo aparece una princesa espacial llamada Lupica que secuestra a Ataru. Esta vez la excusa es que está buscando a alguien para que le ayude a recuperar un valioso tesoro, una "poción del amor" que ella necesita. Para ello necesita encontrar a la humano más "salido" y pervertido de todo el universo. Y cómo no... este no podía ser otro que Ataru.
Finalmente la pregunta: ¿cómo conseguir estas obras? Todas las películas, OVAs y serie de TV de Urusei Yatsura están subtituladas por Animeigo. De hecho hace poco han sacado un pack con toda *Urusei Yatsura* en DVD. Por desgracia ese paquete no se vende fuera de los Estados Unidos, aunque las cintas individuales de películas y TV Series sí que pueden conseguirse comercialmente.





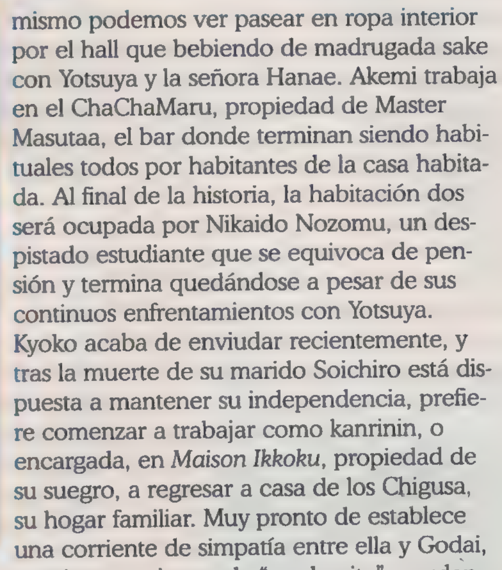


Josema
orbatos@apdo.com

Maison Ikkoku

Una pensión muy particular

Tras mostrarnos el alocado universo de Lamu y sus extraterrestres, Rumiko Takahashi tuvo a bien poner los pies en la tierra para mostrarnos una historia cercana, sencilla y dulce, como es la historia de amor que sirve de hilo conductor a *Maison Ikkoku*, sin por ello renunciar a los secundarios extraños y alocados que se han convertido en una marca de su hacer como autora de manga.
Ligeramente autobiográfica, ya que Rumiko residió en una pensión de este tipo en sus tiempos universitarios, nuestra mangaka favorita logra construir un elenco de personajes con los que el lector se identificará y con los que uno se divierte, se emociona y va descubriendo detalles de la vida habitual del Japón que no encuentra en otro tipo de manga. Más de un crítico ha recomendado la lectura de *Maison Ikkoku* como uno de los mejores métodos para conocer el modo de vida y los usos populares del japonés medio, con sus tradiciones, costumbres, protocolo y relaciones, sin por ello eliminar las típicas idas de olla de Rumiko, experta en situaciones disparatadas.



ARGUMENTO

Los protagonistas de esta historia son Kyoko Otonashi y Yusaku Godai. Godai es un joven estudiante que no logra acceder a una carrera universitaria por culpa de sus malas notas y reside en una pensión, cercana al campus, llamada Ikkoku-kan. Harto y desesperado de sus compañeros de residencia, Yusaku está dispuesto a abandonar su habitación cuando se abre la puerta y aparece Kyoko Otonashi, que va a comenzar a trabajar como gerente del establecimiento. Yusaku se enamora a primera vista de Kyoko y abandona sus planes de marcharse. Kyoko llega acompañada de un perro samoyedo, Soichiro-san, en recuerdo de su marido.
Las habitaciones de la pensión están ocupadas por un variopinto conjunto de personajes. La habitación sin número es la del encargado, donde reside Kyoko. En la habitación 1 tenemos a la familia Ichinose, compuesta por la señora Hanae, su marido y su hijo Kentaro. La señora Ichinose es la cotilla del lugar, se entera de todo, mientras que su marido casi nunca se entera de nada y adora emborracharse con sake, cerveza o lo que encuentre a mano. La habitación 2 está desocupada durante gran parte del manga. Subiendo a la segunda planta, en la habitación 4 tenemos a extraño señor Yotsuya, del que nadie sabe oficio ni beneficio y que sigue la tradición familiar de residir en este lugar. Yotsuya tiene la mala costumbre de asaltar la despensa de Godai a la menor oportunidad. En la 5 vive nuestro amigo Godai y, finalmente, en la seis, Akemi Roppongi , una camarera sexy y desinhibida, a la que lo mismo podemos ver pasear en ropa interior por el hall que bebiendo de madrugada sake con Yotsuya y la señora Hanae. Akemi trabaja en el ChaChaMaru, propiedad de Master Masutaa, el bar donde terminan siendo habituales todos por habitantes de la casa habitada. Al final de la historia, la habitación dos será ocupada por Nikaido Nozomu, un despistado estudiante que se equivoca de pensión y termina quedándose a pesar de sus continuos enfrentamientos con Yotsuya.
Kyoko acaba de enviudar recientemente, y tras la muerte de su marido Soichiro está dispuesta a mantener su independencia, prefiere comenzar a trabajar como kanrinin, o encargada, en *Maison Ikkoku*, propiedad de su suegro, a regresar a casa de los Chigusa, su hogar familiar. Muy pronto de establece una corriente de simpatía entre ella y Godai, y muy pronto comienza a ejercer de "madrecita", ayudando a Godai, sin darse cuenta, o sin dar a entender que sí se da cuenta, de los sentimientos que Yusaku siente realmente por ella.





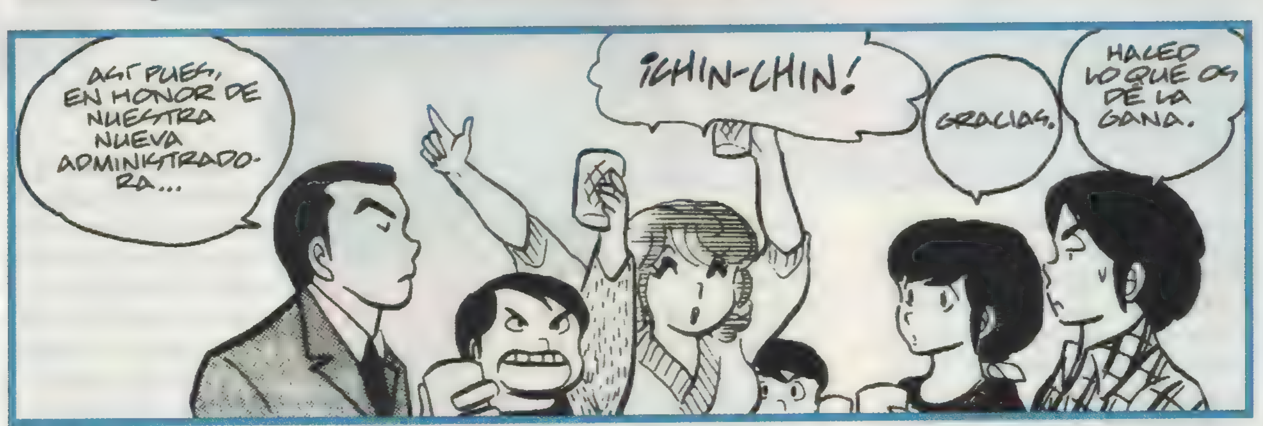
la zaga; así conoceremos a Kozue Nanao, una ex compañera de Godai que anda tras él, hasta el punto de hacer todo lo posible para convencer a Kyoko de que es su novia. Una vez aclarada la situación con Nanao, surgirá Ibuki Yagami, una alumna a la que Godai da clases y que recurrirá a todos los trucos para romper el lazo entre Yusaku y Kyoko. Es algo que a Kyoko le suena familiar, ya que ella conoció a su marido, profesor de geología, mientras estudiaba secundaria en el mismo colegio.

Más adelante se suceden los malentendidos que hacen tan agradable de leer (o de visionar) *Maison Ikkoku*. Al final de la historia, vemos que Godai comienza a trabajar cuidando niños. Y por fin, unas Navidades, logra declararse a Kyoko y, ésta, mientras ven caer la nieve, responde a sus besos. Unos meses más tarde, se casan celebrándolo en el ChaChaMaru. No podía ser de otro modo. Y, tras casarse, se instalan definitivamente en *Maison Ikkoku*. Tras la boda, el manga nos mostrará el afianzado futuro de ambos, en el que pronto se ven acompañados de la pequeña Haruka.

Como es habitual en Rumiko, en los hombres de los protagonistas podemos encontrar mensajes ocultos, por ejemplo Kyoko Otonashi puede ser traducido por "otto nashi", sin marido, o bien "Otonashi-san", que suena igual a "Señorita gentil". Yotsuya seguramente se basa en una obra de kabuki llamada "Yotsuda Kaidan", "Historia del fantasma Yotsuda", sobre la base de su afición a aparecer y desaparecer. El apellido Godai" puede ser interpretado como "cinco generaciones", o de

Por supuesto, el encanto y belleza de Kyoko también atrae a otro pretendiente alrededor de Ikkoku-kan. Nos referimos al monitor de tenis del polideportivo de la zona, Shun Mitaka, que cae rendido nada más conocerla. Yusaku cree que no puede enfrentarse a un hombre atractivo, con fama de playboy, para optar a la mano de Kyoko... pero ella no parece sentirse atraída por Shun. El talón de Aquiles de Mitaka es su gran fobia a los perros a causa de un accidente en su infancia, y Kyoko tiene su precioso samoyedo. Los divertidos encuentros entre Shun y Soichiro-chan jalonarán los capítulos del manga. Finalmente, acabará siendo pareja de una chica, Asuna Kujou, que adora los perros y logrará curarse de su fobia, llegando a tener hasta su propio can, al que llamará, lógicamente, "McEnroe".

Pero no sólo Kyoko tiene pretendientes, sino que Yusaku no le va a



De izquierda a derecha los inquilinos de Maison Ikkoku: Mr. Yotsuya, Miss Ichinose, Akemi Roppongi, Kentaro Ichinose, Kyoko Otonashi y Yusaku Godai

Maison Ikkoku



un modo más esotérico, más del gusto de Rumiko, "los cinco elementos". El motivo del reparto de habitaciones también tiene su misterio, en la habitación 1 (ichi) residen los ICHInose; en la dos (ni) reside Nikaido; en la 3 (mi), que está vacía, debería residir Mitaka. En la 4 (yo), por supuesto, Yotsuda, la 5 (go), claro esta es la de Godai. Roppongi (escrito ROKUghongi) vive en la 6 (roku). Kozue, Ibuki y Asuna siguen la progresión a pesar de no vivir en *Maison Ikkoku*: NANAo, YAgami y Kujo son sus apellidos.

Hasta el lugar "*Ikkoku*-kan" tiene un significado: Ik'koku-kan: "la casa de un solo momento". ChaChaMaru podría traducirse, por último, como "El barco lleno de té"

EL MANGA

Editada, como es habitual en las obras de Rumiko, por Shogakukan Publishing, en la colección Big Comics Spirit, donde se comenzó a editar en noviembre de 1980 y terminó en abril de 1987. Sus 3.210 páginas han sido recopiladas en 15 tankoubones (tomos recopilatorios) y, posteriormente, en 10 tomos de lujo de tapa dura (dicen las malas lenguas que el último tomo de *Maison Ikkoku* fue uno de los más vendidos en toda la historia del manga en Japón, si no el que más).

EL ANIME

Estaba cantado que siendo uno de los mangas más populares de comienzo de los años ochenta, terminaría teniendo una versión animada. La productora Kitty Films contó con la colaboración de Akemi Takada en el diseño de personajes, que le dio un toque de elegancia y sensualidad a los personajes de Rumiko, sin por ello desdibujarlos o transformarlos. Fue producida junto a la Fuji Television y ambientada en una época más contemporánea, más cercana a la época de producción. La serie se emitió por vez primera el 26 de marzo de 1986 y duró hasta entrado 1988.

Los dobladores para la serie fueron Issei Futamata como Yusaku Godai; Sumi Shimamoto en el papel de Kyoko Otonashi; Aoki Kazuyo en el rol de Hanae Ichinose; Shigeru Chiba como Yotsuya. A Sumi Shimamoto la recordamos por su interpretación de la protagonista de "Nausicaa", como Sumire en "Koko wa Greenwood", como Clarisa en "El Castillo de Cagliostro" y la madre de Mei en "Totoro". A Issei Futamata como Chibi en "Urusei Yatsura". Akira Kamiya, el doblador de Shun Mitaka le conocemos por su papel como Ryo Saeba, en "City Hunter", el profesor Tomoe en "Sailor Moon" o Ashuram en "Record of Lodoss War". La voz de Asuna Kujo es Hiromi Tsuru, siempre recordada como Madoka en "Kimagure Orange Road". Como curiosidad, citar a la omnipresente Megumi Hayashibara como Yousuke Nanao, hermano pequeño de Kozue.

La serie se extendió a lo largo de 96 capítulos, que recogían el argumento de los primeros doce tomos de la obra, siendo resumidos los tres últimos en una película realizada para la pantalla grande, y que contó con la colaboración de la diseñadora Yuhji Moriyama. Esta película, titulada "*Maison Ikkoku: Kantetsuhen*" (Maison Ikkoku: el capítulo final), se estrenó en los cines junto a "*Urusei Yatsura: Kantetsuhen*", en esta película se nos narra algunos acontecimientos sucedidos un poco antes de la boda entre Yusaku y Kyoko, a causa de un malentendido provocado por una carta misteriosa de la que Godai cree que ha sido enviada por Kyoko a otro hombre. Esta película se editó también en 1993 en dos laserdiscs, uno con la película y otro con extras como los opening y ending, entrevista con los dobladores, etc.

Aparte se realizaron dos OVAs y una película en imagen real, donde se rehace la línea argumental de la primera parte del manga, cambiando el orden de ciertos acontecimientos. Esta película, titulada sencillamente "*Maison Ikkoku*", la resolución transcurre con la marcha de Yusaku a un apartamento, Kyoko le lleva un paquete y se soluciona su relación, regresando a *Ikkoku*-kan. Fue protagonizada por los actores Ken Ishiguro y

Mariko Ishihara y dirigida por Shinichiro Sawai. La primera OVA se titula "*Desert Island*", con un argumento basado totalmente en una excursión a la playa que quedó fuera del plan de la serie de animación pero que sí aparece en el manga. La segunda, "*Through the passing seasons*", resumen los 92 capítulos en algo más de una hora de estupenda animación.

MISCELANEA

"*Maison Ikkoku*" fue emitida en España por Antena 3 en los primeros tiempos de existencia de esta cadena privada, al principio de los años noventa. El título recogía el utilizado en Francia, "*Juliette Je t'aime*" y había llegado a esta cadena con un divertido doblaje de origen sudamericano. Como era habitual entonces, los personajes cambian sus nombres a unos afrancesados Hugo y Juliette para los protagonistas, y hasta el perro cambia de nombre y pasa a llamarse Maxi. Yotsuda es Esteban y ¿cómo olvidar aquello de "Juliette je t'aime, tú das a mi vida una ilusión, tu dulzura brilla como el sol..." -_-; Respecto a la música, Josema ha preparado una buena recopilación en su sección, así que yo no me extenderé en ese tema.

Pero lo importante es destacar lo entrañable y encantadora que resulta el visionado y la lectura de "*Maison Ikkoku*", así que, si podéis haceros con copias de la serie, o rescatar de alguna tienda los escasos números que Planeta editó en nuestro país, ¡adelante!, seguro que no os sentiréis defraudados y querréis ocupar enseguida la habitación número 3, pero aviso, la tengo reservada desde hace tiempo.

Mike Sanchez

En este jodido país, es una apuesta arriesgada comenzar a comprar una serie larga: las posibilidades de que se publique íntegramente son de una entre veinte. Ante esto, se han propuesto muchas alternativas, pero sin duda la más interesante (y sacrificada y poco recompensada, por cierto) es la que ha llevado a cabo un zaragozano llamado *Kalisto no Baka!*: Ni más ni menos que editar una serie por cuenta propia.

Así lo ha hecho con la popular saga de las Sirenas de Rumiko Takahashi, y así lo está haciendo con la que dicen mejor de sus obras: *Maison Ikkoku*. Es una labor faraónica, pero le conozco y estoy seguro de que la va a llevar a cabo. Mas en esta empresa no está solo, cuenta con la ayuda de las llamadas "*Tropas de Asalto de Maison Ikkoku*", que no es más que un grupo de aficionados que aporta su granito de arena para apoyar el proyecto, ya sea traduciendo, corrigiendo, maquetando o colaborando económicamente. Y estamos esperando que te unas a nosotros. Si tantas veces te has quejado del prematuro cierre de tu serie



favorita, ahora tienes la oportunidad de dejar las palabras y pasar a la acción.

Si quieres saber más del proyecto, estamos en Internet en http://gokuraku.acarpe.com/tami. También puedes contactar con el propio Kalisto (kalisto5@yahoo.com) o conmigo.

Cuando leas estas líneas, el primer número de la continuación de *Maison Ikkoku* (desde el punto donde la dejó Planeta DeAgostini) estará a punto de salir a la calle. Ya sabes lo que tienes que hacer, ¿no?

Raven

raul_ruiz@teleline.es

Ranma 1/2

El nacimiento y su expansión

Rumiko Takahashi, tras publicar más de 20 tomos de su serie más extensa y prolífica hasta el momento, decide otorgar a sus ya asiduos lectores la posibilidad de disfrutar de una nueva obra de cosecha propia, con el mismo tono cínico y caricaturesco que caracteriza a la anterior, pero profundizando mucho más en los sentimientos de los personajes tanto principales como secundarios, y en el amor, ya no en base al trío propio de la serie a la que nos referimos, *Urusei Yatsura* por poner un ejemplo, sino basado en cuartetos, quintetos, sextetos... (¡al rico culebrón!). En principio la obra fue creada para chicas de entre 12 y 16 años, pero las ventas alcanzaron incluso los 30 años (un estudio estadístico aseguró que, en América, las compras se efectuaban principalmente por jóvenes -de ambos sexos- de entre 20 a 30 años, ¡si es que el manga no tiene edad!). Viz Comics fue la primera en llevar el manga a la cultura occidental, concretamente a Estados Unidos. Después serían países como Francia o Italia. Y por fin llegó a España y volvió a hacer mella en los corazones de los aficionados al manga, gracias a Antena 3 a la que, si bien se le debe agradecer su emisión, no se puede decir lo mismo del tratamiento que le dio, desde anuncios falsos de emisión y cambios de horarios sin aviso previo entre las 8 y media y las 10 de la mañana en temporadas escolares a censuras provenientes de la versión francesa de la serie, de la que hablaremos en un apartado posterior. Aún así, hemos podido disfrutar de las dos series de que consta; los 6 ovas, con 2 episodios en cada volumen; el manga, del que se han editado ya 7 partes completas (y de momento no va a haber una octava - una pena-); y una enorme cantidad de merchandising (por lo menos en algunas zonas del país , porque en otras...), que van desde CDs, posters, shitajikis, material escolar, persianas, muñecos, llaveros, tarjetas... y artículos, muchos artículos (pero ninguno mejor que el mío, bueno casi...).

Actualmente está siendo editado en México, y con bastante éxito.

Papeles y más papeles

Aunque, al menos en los países occidentales, las series se den en un principio a conocer a través de la televisión y el vídeo doméstico, se creó primeramente el manga, como una publicación amena, divertida y sin excesivas pretensiones, en vista de los anteriores éxitos cosechados por la autora y como vía de escape utilizado por Rumiko para huir de la rutina producida por la extensa *Urusei Yatsura*. Fue editada originalmente por la editorial Shogakukan, y recopilada en tomos por Shonen Sunday, con un total de 38 tomos y publicado este último el 18 de Mayo de 1995. Un total de más de 6850 páginas de acción, cinismo y comedia amorosa, con un guión simple y fluido que pretende divertir, sin más.

La serie ha sido publicada en América de la mano de la prestigiosa Viz Comics, y en España, a través de la editorial Planeta de Agostini Comics, aunque aún no se ha publica do entera en ningún país fuera del de origen.

Además del manga, y después de terminar la publicación completa del mismo en Japón, Shonen Sunday decide publicar una recopilación de las mejores ilustraciones de la serie televisiva, que contiene, además, un resumen gráfico de la historia, es decir, una especie de mini-manga que nos explica la historia en pocas páginas. El libro en cuestión se llama *Ranma 1/2 Memorial Album*, y está compuesto de 138 páginas, que mezcla imágenes a color y en blanco y negro, con portadas, bocetos, explicaciones y curiosidades que todo fan incondicional de la serie querría conocer.

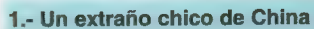
La historia

¿Quién no conoce ya la historia de Ranma? Sin embargo, por si todavía queda algún despistado por ahí, son las aventuras y desventuras de un joven luchador que cayó en un manantial encantado y que por ello se transforma en chica cuando se moja con agua fría, volviendo a su estado normal cuando lo hace con agua caliente. Dicho chico, llamado Ranma, está enamorado de Akane (y ésta de él), la hija de un amigo de su padre; pero como tantas veces ocurre en estas series, ninguno de los dos lo reconoce. Y poco más, a partir de ahí toda una serie de personajes secundarios a cual más carismático y divertido y toda una larga serie de hilarantes aventuras. Es algo demasiado largo como para resumirse, lo mejor es que intentéis pillar algún capítulo de la serie o incluso el manga y juzgar por vosotros mismos.

El anime

Aunque en principio se creyó que Ranma era simplemente



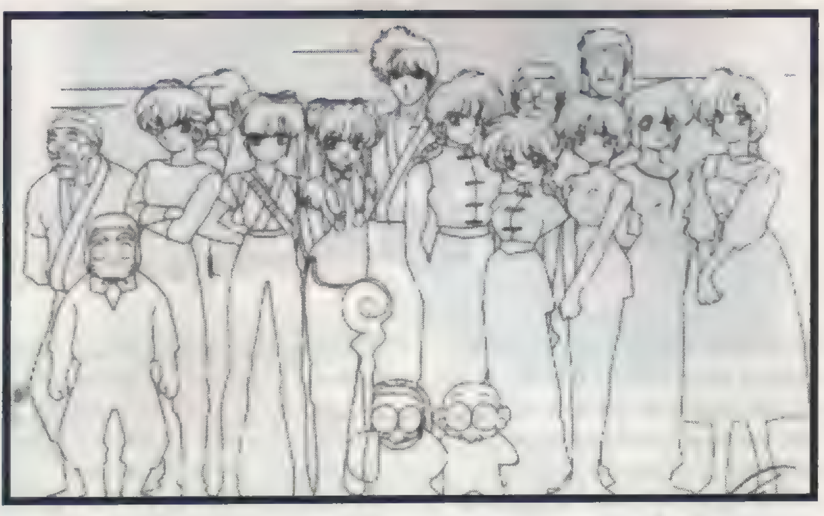


una serie bastante larga, o por lo menos así se dio a entender, ya que la televisaron de manera continuada, sin cambios de openings o endings, ni ninguna reseña que especificara separación alguna, lo cierto es que Ranma se estructura de la siguiente manera:
- Una primera serie de 18 episodios de media hora de duración, emitidos del 15 de Abril al 16 de Septiembre de 1989, a partir de Noviembre de 1993 por Fuji TV y por Kitty Films, y editado por Viz Video en inglés, con la posibilidad de comprarlos también en laserdisc y en versión original subtitulado en inglés.
- Una segunda serie de 143 capítulos, llamado Nettouhen (Recopilación de Ataques Frenéticos), de la misma duración que sus antecesores, que sigue fielmente la evolución del manga original, emitidos del 20 de octubre de 1989 al 25 de Septiembre de 1992, también por Fuji TV y por Kitty Films.
- 3 películas independientes del manga, llamadas respectivamente "Furiosa Batalla de canciones" (*Netto Uttagassen*), editada en dos cintas a finales de 1990; "Gran golpe en Nekonron, China" (*Chogoku Nekonron Daikesen! Okite Yaburino Gekitohen*), a disposición del público en 1991; y "Combate en Togenkyo, ¡devolvednos a nuestras novias!" (*Kessen Togenkyo! Hanayomewa Torimodose!*), disponible desde Agosto de 1992, gracias a Kitty Films y Pony Canyon, también en original con subtítulos en inglés, o en inglés sin subtitular (*NdL: ¿No había otra película más, una más reciente que se llamaba noséqué de un Fénix y que iba de un pájaro que se instalaba en la cabeza de Kuno?*).
- 6 episodios que continúan la serie, editados en España como 3 OVAs con 2 episodios cada uno, editados por Manga Vídeo bajo los títulos adquiridos de la versión americana, de la mano de Viz Video, en el idioma natal o en el propio.
Buscando a Shampoo desesperadamente, que engloba la historia de *La maldición de la doble joya* y *Las Navidades movidas de la familia Tendo*.
Como agua para Ranma, con *Yo seré quien herede las recetas de mamá* y *Creciendo con Miss Hinoko*.
Akane y sus hermanas, que contiene las partes 1 y 2 de *Las sucesoras*.
Las series televisivas se unieron en España en una única serie de 161



1.- Un extraño chico de China
2.- La escuela no es un parque de atracciones
3.- De repente, la tormenta del amor
4.- Akane y Ranma: sigue el amor
5.- "Todos me quieren": el amor de Akane conlleva fracturas
6.- El amor imposible de Akane
7.- Ryoga, el que siempre se pierde
8.- La escuela es el campo de batalla. Ranma contra Ryoga
9.- "El cabello es lo más importante para una mujer"
10.- Bueno para nada
11.- La capitana del equipo de gimnasia rítmica se enamora de Ranma
12.- El amor de las mujeres es la guerra. "Luchemos en el combate de gimnasia rítmica
13.- Lágrimas en los ojos de la capitana del equipo de gimnasia rítmica
14.- La mejor novia del Japón
15.- Aparece Bambú, la luchadora
16.- La venganza de Bambú
17.- "Amo a Ranma"
18.- "Soy un hombre"
19.- Una ruptura violenta
20.- "¿De verdad que no te gustan los gatos?"
21.- "Soy Ganny, miembro de la familia de las amazonas"
22.- El legendario número de las castañas
23.- Mus, el joven del golpe del cisne
24.- El "hombre" de las nieves
25.- El rapto de C-Chan
26.- El baile del espíritu de la muerte
27.- Los patinadores del espacio
28.- Entrenamiento en la montaña
29.- El gran combate
30.- La poción mágica
31.- La maldición de la fuente del pato
32.- Una boda muy especial
33.- Un maestro con ciertas debilidades
34.- El manantial de los ahogados
35.- En busca de los tres jarrones
36.- Decepción en la cumbre de las tres rocas
37.- "¡Malditas galletas!"
38.- Un ladrón muy extraño
39.- Romeo y Julieta
40.- Los baños públicos
41.- La otra novia
42.- Plato fuerte para el amor
43.- La búsqueda del Heipdaikarin
44.- "Te quiero, hermanita"
45/46.- Un ladrón en la familia 1 y 2
47.- Los poderes de Akane
48.- El comité de los lagos encantados
49.- Ranma: una mujer hecha y derecha
50.- El maestro Barbudín
51.- Sasuke cambia de amos

52.- El fantasma
53.- La pulsera mágica
54.- La alianza de Mus y Ryoga
55.- El espejo mágico
56.- El gimnasio
57.- La poción mágica
58.- La danza del dragón
59.- La doble personalidad de Ranma
60.- Ken, el copión
61.- El jabón mágico
62.- El viaje a China
63.- La fuente de Bayan-kara-husami
64.- El director
65.- El nuevo director
66.- La marca de la debilidad
67/68.- La técnica del dragón volador
69.- El concurso de cocina
70.- El regreso de la madre de Ranma
71.- La transformación de Ryoga
72.- El gato misterioso
73.- El nuevo profesor
74.- El nuevo alumno del maestro Chen
75.- El panda de Navidad
76.- El examen de Ryoga
77.- El amor del maestro Chen
78.- El tercer amor de Kuno
79.- El tatuaje de Ryoga
80.- El tatuaje
81.- Sebastián
82.- Los tres deseos de Kuno
83.- El hilo rojo
84.- El amor de Tompu
85.- El rey de las cartas
86.- Miyagi, la bella desconocida
87.- El pastel
88/89.- El secreto del dragón 1 y 2
90.- El pájaro de fuego
91.- Ryoga y el gato
92.- Genma y Ranma se van de casa
93.- El rapto
94.- El maestro Itashai
95.- Las fuentes calientes
96.- El hijo del director
97.- La gran ceremonia
98.- La bola mágica de Kodashi
99.- El hotel
100.- El brujo de las ranas
101.- El concurso de cocina
102.- Los 3 amores de Ranma
103.- La gran revancha
104.- Sasuke el espía
105/106.- Bon jour! y Cena en el ring
107.- Akane aprende a nadar
108.- Ryoga corre hacia la puesta de Sol
109.- Bienvenido a mi sueño
110.- ¿Es Ranma el novio de Nabiki?
111.- El misterio de la desaparición de las albóndigas de pulpo
112.- Ranma contra la sombra de Ranma
113.- El encantador padre de Kodashi
114.- Un nuevo oponente: aparece Long-nail



episodios y sus títulos son los que están en los cuadros adjuntos (para que no digáis que no sabéis si os falta alguno o no).
El director de animación, tanto de las series televisivas como de los OVAs, es Atsuko Nakajima, y los irectores generales son: en los primeros 18 episodios o primera parte, Tsutomu Shibayama y Tomomichi ochizuki; en la segunda parte, Koji Sawai, que fue sustituido a mitad de la producción por Junji Nishimura; en la primera película dirigirá un equipo formado por Hideharu Iuchi, Yusuke Yamamoto, Nobuhiro Kondo y Masamitsu Hidaka; y en la segunda película se encargan de ello Gyo Suzuki y Kazuhiro Furuhashi; siendo éste último, junto a Junji Nishimura directores generales de la serie de OVAs realizados tras las películas anteriormente citadas.
Cabe resaltar que la serie televisiva no recopila por entero todos los tomos editados, sólo sigue fielmente la creación original hasta un punto, y se continúa luego en la serie de OVAs. De todas maneras, en la serie se deja entrever cómo va a ser posiblemente el final, y pocas sorpresas nuevas nos depararán los OVAs que la continúan, ya que las parejas están más que relacionadas, salvo alguna sorpresita. Así, Ranma y Akane, Nabiki y Kuno, Shampoo y Mus, Katsumi y el Dr. Tompu... son parejas más que consagradas, pero ¿con quién queda el esqueleto del Dr.? ¿y el viejo maestro? (¿con la ropa interior de Ranma?) son preguntas que quedarán sin resolver... ¿hasta cuándo? (*NdL: ¿Y el pobre Ryoga qué?*).

La música

El éxito de una serie puede verse reflejado en muchos aspectos, como el número de ejemplares leídos, los índices de audiencia, la cantidad de cartas pidiendo o hablando de ello dirigidas a las editoriales o a cualquier medio de difusión, lo que pueden llegar los fans a hacer por ésta o por algo relacionado con ella, como hacer largas colas o pagar precios prohibitivos... pero en el caso concreto que nos ocupa, junto con muchas otras exteriorizaciones físicas o psíquicas, se encuentra la larga discografía que existe en torno a ella, teniendo en cuenta que no puede considerarse una serie musical, ni siquiera relacionada con el



mundo de la canción, salvo algún que otro episodio exótico. Sin embargo, la lista se vuelve interminable si se incluyen los singles, los karaokes, los conversacionales, las recopilaciones y las ediciones limitadas de corta tirada que difícilmente lograremos llegar a oír o tan siguiera a ver si no la añaden luego a algún otro de tirada mayor e internacional... Y si no que se lo digan al pobre Josema, que se las vio y se las deseó para encontrar toda la discografía. La tenéis hacia el final de la revista, en el apartado de música.

La censura

Otro tema en el que quiero hacer hincapié es en el de la censura. No es extraño que algunas series, a antojo de ciertas personas que creen que con ello ciertos sectores de la sociedad se verán beneficiados, se vean amputadas (porque otro nombre más identificativo y drástico -según algunos- no encuentro) de pequeñas porciones de episodio, de manera que a la larga y después de varios de ellos, los episodios acaben perdiendo incluso varios minutos enteros, es decir, que de unos 20 segundos aproximados pueden llegar a eliminarse hasta 3 o casi 4 minutos, y si bien es cierto que al visualizarse el episodio no se nota demasiado, no os podéis ni imaginar la cantidad de fotogramas que nos llegamos a perder. Un buen ejemplo lo vemos en el primer episodio de la serie televisiva, aunque serán una constante a lo largo de los 161 episodios que componen las dos partes televisadas. Así, al comenzar la historia vemos como Ranma y su padre, ambos transformados en chica y panda, respectivamente, caminan y luchan bajo la lluvia. Pues bien, a esas escenas duran en versión original1 minuto y 50 segundos, y en la versión española, heredada de la francesa, tan sólo 1 minuto y 39 segundos, por lo que podemos



115.- La mala caligrafía de Ranma
116.- La escuela Furinkan
117.- Mus quiere volver a ser un chico normal
118.- Ryoga sustituye a Ranma
119.- La familia Tendo vá al parque de atracciones
120.- Las bromas pesadas y mezquinas de Ranma
121/122.- El diablo del manantial encantado 1 y 2
123.- Una Navidad sin Ranma
124.- La mujer de las nieves
125.- La maldición del panda pintado
126.- Un curioso noviazgo en la isla de la sandía
127.- La leyenda del panda
128.- La pócima de amor de Ranma y Kaori
129.- Dejad vivir para siempre a los falsos esposos
130.- El secreto de la ceremonia del té
131.- Akane está en el hospital
132.- La misteriosa olla de pulpo alocado
133.- Las muñecas de amor de papel de Gosunkuji
134.- No comprendo el corazón de Akane
135.- El caso del misterio del mapache
136.- Jamás quisiera separarme de ti
137.- A Kuno el espadachín se le confía temporalmente el cargo de director
138.- Ranma en la oscuridad
139.- El guía del estanque encantado
140.- Los 6 maestros Chen
141.- El truco emocional
142.- La técnica depende del humor
143.- El beso del Bambú
144.- Escápate conmigo
145.- El templo de las setas
146.- La cuna del infierno
147.- Buenos días, señor vampiro
148.- La princesa Ori sobre una estrella fugaz
149.- Cómete un pastel de arroz de amor
150.- El molde de ataque del maestro
151.- La guerra del escándalo de Kuno
152.- Lucha en la torre
153.- La aventura de verano de Hikaru Gosunkuji
154/155.- La lucha de las animadoras por amor 1 y 2
156.- Miss playa
157.- El super tambor
158.- El perro blanco y negro
159.- La leyenda del Dios Dragón
160.- Ranma se encuentra con su madre
161.- Tal vez algún día

decir que nos hemos perdido 11 segundos de ese episodio, de momento. Añadiremos a esto 12 segundos más eliminados de las escenas en que la familia Tendo prepara la llegada de los dos invitados anteriormente citados. Sumad a ello 25 segundos más perdidos cuando Ranma chica llega a la casa, 16 segundos del desafío que Akane le propone a Ranma chica, otros 4 segundos del combate entre ellas en el dojo de los Tendo, 26 de la derrota de Akane en el combate, 1 segundo más en la posterior disculpa de Ranma a Akane, 4 segundos del combate de Ranma con su padre, 12 de cuando Ranma cuenta la historia de lo que les ha pasado hasta llegar a la casa, 6 más de la escena en la que Soun intenta mojar a Ranma con agua, 5 segundos más cuando Akane y Ranma chico son presentados, y casi medio minuto más del final del episodio. En total resulta que nos han dejado lo imprescindible para poder entender la historia, pero sin ningún momento para degustarla y relajarse (vamos, que si tienes que ir al baño te perderás la mitad -así que todos a hacerse sus necesidades encima, ¿eh?-). La conclusión es, por ello, que es una estupidez recortar una serie así, por simples golpes o desnudos, si cuando no puedan ser censurados se van a tener que aguantar y al final vamos a tener que ver a Ranma desnudo/a al menos 20 veces en toda la serie, ya que supone una constante, y los golpes aún mucho más. Entonces, ¿de qué vale?, ¿está ideado sólo para fastidiar, o qué?



El vocabulario de la serie

Como última nota de interés, quisiera hablamos del vocabulario que caracteriza la serie. Me refiero a que parece ser que las palabras amables, al menos en el idioma original, brillan por su ausencia. Así, salvo algunas más que repetidas frases como *Wo ai ni* ("Te amo"), que repite en idioma chino Shampoo con frecuencia cuando llega al hogar de los Tendo por primera vez, o *Suki dai yo*, que significa lo mismo en japonés, e incluso también las palabras *Binjin* (hermosa) y *Kawaii* (linda), que repite Kuno hasta la saciedad, y pocas palabras más en este sentido podréis encontrar. Sin embargo, sí podréis llegar a aprender una gran cantidad de insultos o vocablos con connotaciones despectivas (espero que no les dé, por culpa de este artículo, por decir que la serie es censurable por soez, ya que de suavizar el vocabulario también se han encargado a la hora de traducirlo - no vayamos a confundir a Ranma con homosexual o algo parecido- (*NdL: Tranquila, la gente que critica al manga se caracteriza precisamente por no leer o ver jamás nada relacionado con este mundillo (eso, claro, suponiendo que sepan leer)*)). Por poner algunos ejemplos, y a modo meramente ilustrativo, una de las palabras más usuales, que constantemente dice Akane a Ranma es *Baka!* o *Anta Baka!*, que quiere decir "tonto" o "idiota"; también suele oírse *Ajo!*, que es algo así como "tonto" o "estúpido"; no olvidemos *Korosu!*, que significa "¡Te mataré!"; *Hentai*, traducible aquí como "pervertido", sin duda dirigidas al viejo maestro; *Urusai!*, que se considera la manera menos adecuada de mandar a alguien a callarse; *Kisama*, que significa "tú", pero de manera despectiva; o la frase *Meiwaku da wa*, traducida como "Me estás molestando". Como podéis ver, no todo es amor en una serie donde cada uno lucha por el cariño de su ser querido. Aún así, todavía cabe un dicho: "los que se pelean, se desean", para que veáis que en el fondo se promueve la amistad y la honestidad (que aprendan algunas personas de los personajes de ficción que tanto critican a veces).

Eva Díaz

P.D.: Muchas gracias a Javier Moreno (que si no me mata), Sara Rico, Susana Gómez y Celes (éste puede que me mate si lo lee, pero...).

Fue uno de los primeros mangas publicados en nuestro país...
Ha sido uno de los mangas más vendidos y conocidos por el público...
Y ahora el manga ha cerrado, pero... ¿te gustaría saber como terminó?
No busques más...

Ranma 1/2: El final de un mito

Lo que parecía que nunca iba a suceder, al final ha acabado sucediendo. Planeta ha decidido cancelar el manga de *Ranma 1/2*. La verdad es que, al paso que iba, iban a tardar aún varios años en publicarlo en su totalidad. Para todos aquellos que deseen saber cómo acabó la serie en su país de origen, aquí tenéis este humilde artículo.

La serie de televisión

Todo lo publicado del manga podéis verlo (prácticamente igual) en la serie de televisión. La serie terminó con aquel emotivo episodio en el que aparece Nodoka, la madre de Ranma. Es el día en que la familia de Akane va al cementerio a recordar a su difunta madre. Akane le pregunta a Ranma si sabe algo de su madre, a lo que éste responde con un sencillo "no lo sé". Volviendo a casa, Ranma va caminando por la valla junto al río, cuando uno de los tramos de la valla se rompe y cae al río. Una mujer intenta ayudarla, ofreciéndole como sujeción una funda que lleva consigo, pero Ranma hace que la mujer caiga al agua.

Al llegar a casa, Ranma ve que su padre ha recibido una carta de una tal Nodoka diciendo que llegará en breve. Genma parece muy alterado por este hecho, hasta tal punto que al llegar Nodoka prefiere convertirse en panda, y de paso hacer que Ranma se convierta también en chica. La explicación es sencilla: Nodoka es la madre de Ranma. Cuando éste era pequeño, Genma se fue de casa llevando consigo a Ranma para que éste se pudiese hacer un experto en artes marciales sin que el amor de la madre interfiriese. Si Genma no conseguía este propósito, tanto el padre como el hijo tendrían que hacerse el "seppuku" (erróneamente denominado "harakiri"), siendo la propia Nodoka la que acabe con la vida de ambos. Ahora descubrimos que la funda que siempre lleva consigo es ni más ni menos que una katana.



A partir de aquí se suceden infinidad de situaciones en las que Nodoka está a punto de descubrir que Ranko (la falsa identidad de Ranma como chica) es en realidad su propio hijo. Tanto Genma como Ranma permanecerán ocultos en sus alter-egos a fin de que Nodoka no descubra quienes son (por supuesto, Nodoka desconoce lo de las maldiciones de las fuentes de Jusenkyo).

Sin embargo, Akane consigue convencer a Ranma para que éste se presente ante su madre como en realidad es, ya que, al fin y al cabo, Ranma se ha hecho todo un hombre, y un experto en artes marciales, por lo que en principio no ha de temer nada. Pero Genma sigue oponiéndose, argumentando que en cualquier momento podría ocurrir algún accidente que haga que se convierta en chica.

Al final, Ranma decide que es mejor dejar las cosas tal y como están, porque no quiere que su madre sufra al saber que su hijo es mitad mujer (lo que en realidad quiere es no tener que hacerse el seppuku, pero claro, siempre hay que cuidar a las madres, ¿no?). Sin embargo, cuando Nodoka ya se marcha dándolo todo por perdido, no se lo ocurre otra cosa



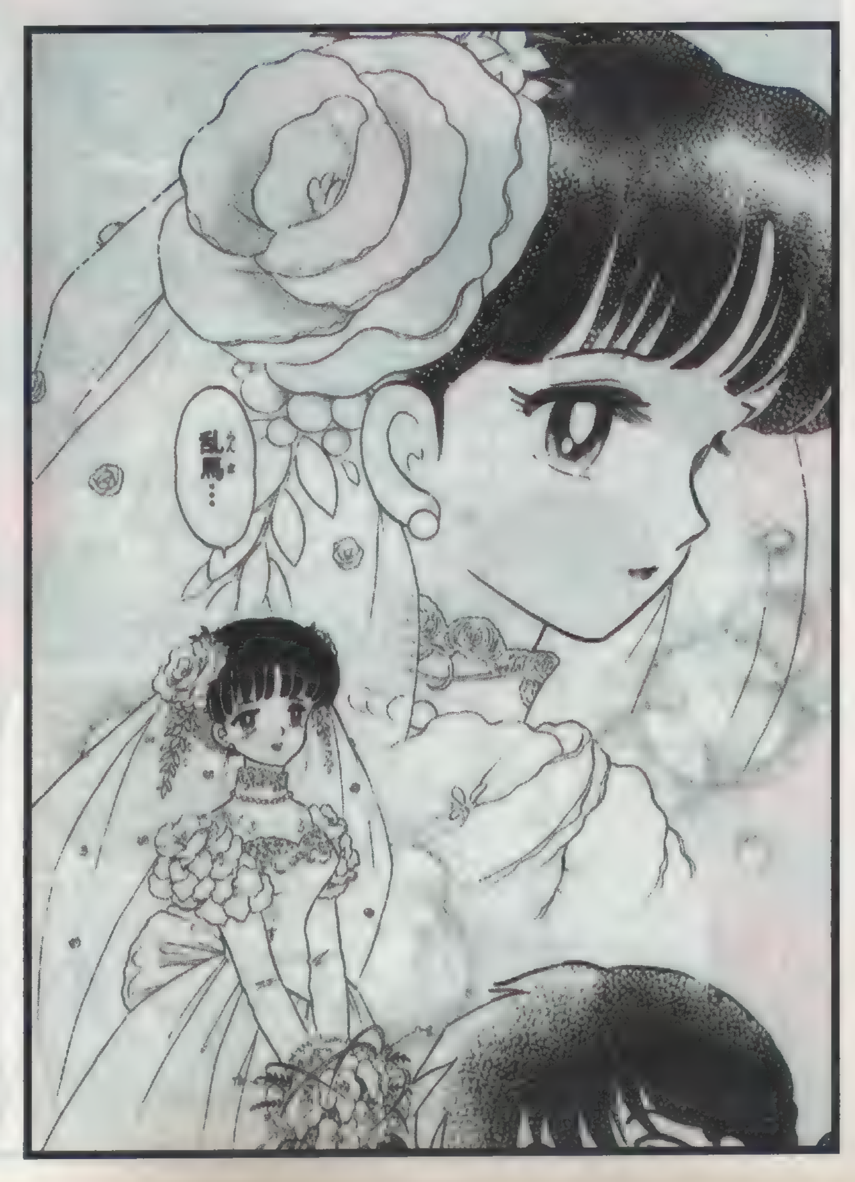
que sentarse sobre una palanca que activa a chorro de agua caliente de varios metros de altura. Ranma llega a tiempo de salvarla, regresando a su forma original como chico, y Nodoka puede por fin ver a su amado hijo.
Nodoka queda inconsciente, y al recobrar la memoria Ranma ya ha vuelto a convertirse en chica a causa de la lluvia, por lo que piensa que el ver a su hijo ha sido en realidad un sueño. Nodoka se marcha definitivamente, y vemos a Ranma y a Akane que se despiden del público, desapareciendo en la lejanía y dando por concluida la serie.

El manga

Esta historia que acabo de contar sucede en el manga en el tomo 22 de los 38 que componen la obra completa. El episodio concluye con la reaparición de Nodoka en casa de los Tendo, lo que hace pensar que estará rondando el lugar durante mucho tiempo. Como curiosidad, los siguientes episodios del manga narran la historia que pudimos ver en el primer OVA, "El misterio de la joya reversible". Sobre los OVAs y las películas tenéis más artículos en este mismo número de Minami2000.
El final del manga está dedicado a dos líneas argumentales, que discutiré por separado.

1. Nodoka descubre a su hijo, Ranma.

A partir del tomo 34 (pero sobre todo en el tomo 36) comienza a aparecer Nodoka con cada vez más asiduidad. A lo largo de los episodios veremos como Ranma y su madre se meten en cada vez más altercados, en los que ésta cree ver a su hijo con ropas de chico, oye que alguien que se parece a su hijo ha estado espiando en los baños de chicas, etc. Y, sobre todo, que Ranko parece tenerle un odio supremo al agua caliente.
El colmo llega cuando Nodoka por fin ve llegar a su hijo corriendo en mitad de la noche. Ranma cae a un pozo y consigue escapar con la ayuda de Akane, puesto que se ha convertido en chica. Al examinar las huellas, las que se acercan al pozo son mayores que las que se alejan. Algo imposible si se trata de la misma persona la que ha dejado ambas huellas. Entre eso, y que de una forma u otra no ha podido ver nunca a Ranma mojándose con agua caliente, al final parece que Nodoka sospecha algo.
El desenlace llega cuando Genma "rapta" a Nodoka, a fin de que ésta le devuelva una reliquia de familia que ella tiene en su poder. Según el contrato, ella sólo podía entregárselo a Ranma (desde luego, esta familia es con mucho una de las más raras que he visto en mi vida). En plena carrera, Nodoka oye la voz de Ranma que les persigue, hace que Genma mire hacia atrás y éste, sin ver hacia donde corre, se



la pega contra un árbol, y Nodoka comienza a caer por un acantilado. Lo siguiente ha de leerse a cámara lenta: Ranma se tira a por su madre, la atrapa en mitad de la caída, coge la katana (dentro de su vaina), la lanza contra la roca, haciendo que se clave, y ambos aterrizan sobre ella, quedando Ranma en equilibrio sobre ella. "No eres un sueño, ¿verdad?", es lo primero que Nodoka le pregunta a su hijo. Ranma decide contarle la verdad sobre su cuerpo, pero Genma se descuelga por el acantilado y le hace callar. En pleno forcejeo, la katana se desenvaina, cayendo Genma y Ranma al mar. Nodoka coge a Ranma de la mano, cayendo con él. Al caer al agua, Nodoka por fin comprende toda la verdad. La idea del seppuku se desvanece cuando Nodoka, con Ranma chica en su regazo, dice "Ranma ha demostrado con creces ser un hombre. Esta chica es todo un chico."
Sin embargo, aquí no acaban las sorpresas. Una vez descubierto el pastel, Nodoka no ha de seguir estando separada de su marido, por lo que deciden irse todos juntos a vivir a otra casa, separados de los Tendo. Y es cuando Akane presiente que se va a separar de Ranma cuando comienza de verdad la segunda trama argumental.

2. Los sentimientos de Akane y Ranma

El verdadero final del manga llega en los dos últimos tomos, con una historia en la que aparece Plum, la hija del guía de Jusenkyo, para indicarle a Ranma y su familia que todas las fuentes mágicas se han secado. La historia es demasiado complicada para intentar resumirla, así que daré unos puntos generales.Aparecen unos seres alados que, tras varias peleas, consiguen llevarse consigo a Shampoo y un mapa de las fuentes de Jusenkyo que necesitan para vete tú a saber qué ritual. Ryoga, Ranma, Genma, Mousse y Plum deciden seguirles, para disgusto de Akane, que ve como Ranma se aleja sin remedio. Una vez en china, nuestros colegas consiguen capturar a Saffron, el príncipe de la raza alada, quien los guía hasta el monte Hoo, que es donde tienen su base, en la más alta cumbre de la región de Jusenkyo. Kiema, la reina, consigue rescatar a Saffron, y Ranma y los demás caen en una gruta. Para suerte de ellos, la gruta conduce a un pozo, el cual asoma en la cima de la cumbre Hoo, con lo que pueden atacar abiertamente a Kiema. Mientras Ranma pelea con ella, Mousse y Ryoga van a buscar a Shampoo. La gata está en poder de Saffron, pero a todo esto, Ranma ha conseguido recuperar el mapa de las fuentes, por lo que intenta un cambio, que fracasa totalmente, y acaba con la peña en el valle de las fuentes encantadas. Por su parte, Saffron tiene otros planes: ha descubierto una foto de Akane que Ranma guardaba, y decide enviar a sus pájaros a que la secuestren.



Akane llega a la región de las fuentes, lucha contra Kiema y cae en una de las fuentes. Entonces Ranma encuentra a Akane, que acaba descubriéndose como Kiema. Lo que ha pasado es que Akane había caído en una fuente "sin estrenar", y Kiema aprovechó el momento para darse un baño en dicha fuente.
A todo esto, Kiema inicia el ritual, mientras los buenos atacan por el interior de las cavernas del monte Hoo, en busca de Shampoo. La verdadera Akane anda por allí, y es encontrada por el guía. Juntos ven como Kiema y Saffron andan trasteando con una estatua de un pájaro inmenso, la cual comienza a soltar agua caliente, haciendo que Kiema comience su transformación.
Ranma intenta interferir, pero lo único que consigue en congelarse las manos, y hacer que Akane se transforme en una muñeca.
Ranma ha de conseguir que Akane vuelva a ser como antes, pero es raptado por Shampoo. En su condición, Ranma no tiene más remedio que usar su ingenio para conseguir seducir a Shampoo, cosa que a Mousse no le sienta muy bien.
Uno de los cabreos de Mousse hace que Ranma se libere las manos, y con una hábil maniobra consigue que Shampoo vuelva a ser la que era antes.
Lo malo es que Saffron ha tenido tiempo de completar su transformación, y ha pasado de ser un niño a ser un adulto con muy malas intenciones. La pelea final se libra entre Saffron y Ranma, con el inconveniente de que Akane está cerrando los ojos poco a poco, pudiendo morir.
Pero claro, como al final tienen que ganar los buenos, Ranma sale airoso (tras sudar la gota gorda), consiguiendo que Akane recupere su forma original. Todas estas aventuras han servido para que Ranma se dé cuenta de lo mucho que quiere a Akane, y de la cantidad de cosas que sería capaz de hacer por ella.
Al volver de China, Ranma se despierta un día vestido con un smoking blanco, y Akane está vestida de novia. Se respira en el ambiente que ambos consienten el hecho de que se quieren, aunque ninguno se atreva a decirlo. Incluso las "amigas" de Ranma parecen aceptar lo inevitable. Sin embargo, al guía no se le ocurre otra cosa que regalar a la pareja un poco de agua del manantial del hombre ahogado.
Las peleas por conseguir se suceden una detrás de otra, el agua acaba en la barriga de Happosai y la boca acaba yéndose el traste.
Ahora es cuando podemos ver en el manga la misma secuencia que pudimos ver al final de la serie, con los personajes corriendo y desapareciendo al fondo de la imagen.

Carlos Alejo
(a.k.a. Seiji Komatsu)
i5592@fie.us.es

EL MUNDO DE RUMIKO

El Mundo de Rumiko, o *Rumik World*, consta originalmente de tres tomos publicados en 1990 por Shogakukan, la editorial estrella de Rumiko Takahashi. Es su primera recopilación de relatos cortos, aunque existe otra posterior, de dos tomos, editada en 1995, y que recupera la mayoría las primeras obras de la autora. En España, como sucede con otros autores, conocemos trozos de esta primera recopilación de historias cortas que, antes ser conglomeradas en los tres tomos, habían aparecido previamente en diversas revistas de la ya citada editorial Shogakukan. Centrándonos en las más destacadas, la primera mirada se dirige hacia *Hono Tripper*, mas conocida en España como *Viaje por el Fuego*, una historia de 54 páginas que tuvo su versión en anime. En nuestro país fue editada a finales de 1993 por Planeta de Agostini, en una serie limitada de dos números al precio de 325 pesetas cada número. *Viaje por el Fuego* pierde los toques de humor absurdo a los que Takahashi nos tenía acostumbrados para dar paso a una historia mucho mas sólida y de mayor profundidad, pero sin renunciar al romanticismo que empapa muchas de las creaciones de Rumiko.



Suzuko, una estudiante de la escuela superior, vuelve a casa desde el instituto acompañada por su vecino, un niño llamado Shuhei, cuando repentinamente explota una bombona de gas, inundándolo todo con una nube de fuego. Al despertar, descubre que está en un paraje desconocido, y poco a poco toma conciencia de que ha retrocedido en el tiempo, hasta el siglo XVI japonés. En su epopeya temporal conocerá a Shukumaru, un joven del que, tras múltiples aventuras y confusiones, terminará enamorándose.
El guión de la historia es muy interesante, y, a pesar de su solidez, se lee con gran facilidad, ya que además viene ayudado por un dibujo muy nítido y fluido, de gran definición. El lector que no esté acostumbrado al ritmo de las aventuras de Rumiko puede sentir cierta impresión de condensación, es decir, que la historia está demasiado estrujada, embutida en tan pocas páginas, provocando momentos de ritmo demasiado acelerado, pero si se repasa la obra de la autora se puede ver que sus vertiginosos cambios de ritmo en la narración sirven para crear contrastes entre las escenas de acción y otras más relajadas. También puede clavarse un dardo en el romanticismo de la historia, que comienza filtrándose suavemente en el argumento para acabar explotando en un final quizá excesivamente empalagoso para algunos lectores.
Rumiko adopta en esta historia un grafismo muy limpio y cuidado, aunque a veces produce una extraña sensación de vacío por la poca atención que se presta a los fondos. Las tramas son bastante escasas a lo largo de la historia, ya que la autora se ha decantado por experimentar con las tintas, uno de sus puntos fuertes. En una autora con una evolución gráfica tan clara como Rumiko, en esta historia se ve claramente como ha dejado atrás la confusión de algunas escenas, y un estilo de dibujo aún muy rudimentario de su primera época, y ha avanzado hacia unos trazos muy finos y cuidados.
El OVA, que puede encontrarse en España gracias a Manga Films, respeta totalmente el argumento original, e incluso se advierten muy pocas variaciones con respecto al manga. Todo aquel que haya disfrutado con el manga no puede pasar por alto el anime, que, aunque no es la quinta maravilla en cuanto a calidad de animación (es de 1985), su fidelidad con respecto al manga de la autora lo hace imprescindible.
En la misma serie limitada de Planeta, el número dos presentaba otra historia del citado recopilatorio: *Warau Hyoteki*, (*la diana que ríe*) aquí conocida como *"La Diana Risueña"*. Esta historia de 55 páginas es, junto con la saga de las Sirenas, de los relatos mas sombríos y oscuros de Rumiko, con una ambientación oscura y asfixiante.

Azusa es una joven de secundaria comprometida desde pequeña con su primo Yuzuru, al que desposaría de mayor para preservar el linaje de los Shiga. Años después, Yuzuru reside en Tokio y lleva una vida de lo más normal, puesto que ha olvidado la promesa que hizo de niño, pero, al morir su madre, Azusa aparece repentinamente en Tokio para hacer efectiva la unión pactada años atrás. Pero existe un problema: Satomi, la actual novia de Yuzuru, un obstáculo que Azusa intentará apartar a cualquier precio para llegar a ser la única en el corazón de Yuzuru. Para lograrlo, no esta sola. Cuenta con la ayuda de unos fantasmas carroñeros que la poseen, dotándola de unos poderes terroríficos.
En esta historia, Rumiko da un giro de tuerca en la acostumbrada temática de estudiantes de secundaria con problemas amorosos, mostrándonos una cara oculta de la moneda que resulta muy inquietante. Azusa es la que asume las riendas de la historia, que posee un guión muy denso y claustrofóbico, una sensación que viene apoyada por los dibujos oscuros y sombríos que pueblan las viñetas. Si *Viaje por el fuego* podía resultar ligeramente trivial y fantasiosa, *La diana risueña* no puede dejarte indiferente, ya que, aunque la idea de base no resulta tremendamente compleja, la estructura de flashbacks y cambios de ritmo está genialmente planeada.
Como se dijo antes, toda la obra es oscura, tanto en el guión como en el dibujo. Takahashi ha gastado en la realización de esta historia una buena cantidad de tinta china que ensombrece las escenas en las que Azusa hace aparición. La ambientación nocturna y en lugares cerrados de la historia ayuda a crear una atmósfera cerrada y asfixiante.
Rumiko hace gala aquí de un dibujo tremendamente cuidado, aún no muy pulido en algunos momentos, pero con destellos de una impresionante calidad en otros. Además, la cara de sádica de Azusa es única.
La verdad es que, por 325 pesetas, sería un auténtica pena que os lo perdierais, ya que es una lectura muy recomendable para cualquier lector de manga que busque una historia de calidad.
El anime también puede encontrarse en España, y es mucho mas tétrico que el manga original. Se han cambiado y alargado algunas escenas, y el final también ha sido retocado, para alargar la historia original y rellenar la extensión de un OVA. Aún así, el tono sombrío se mantiene fiel, y el hilo de la historia no se pierde. Otra pieza que no puede dejarse escapar.
Otro anime que conocemos en España es *Maris the Chojo* o *Maris the Supergal*, que apareció en la misma colección del Mundo de Rumiko de Manga Films (el original japonés es de 1986), pero que no tuvo su compañero en papel. Esta historia, también del recopilatorio Rumik World, abandona el tono serio de otros relatos para presentarnos una historia con mucho humor protagonizada por una chica más bruta que un arado, que hace gala de su fuerza en una ambientación de paranoia galáctica radicalmente diferente a otros trabajos de Rumiko. Es un OVA entretenido y diferente, pero sin la solidez de los anteriores.

Ozaki

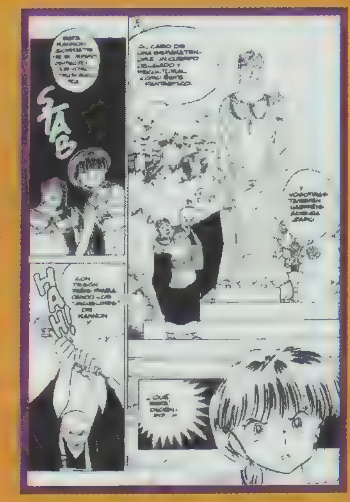




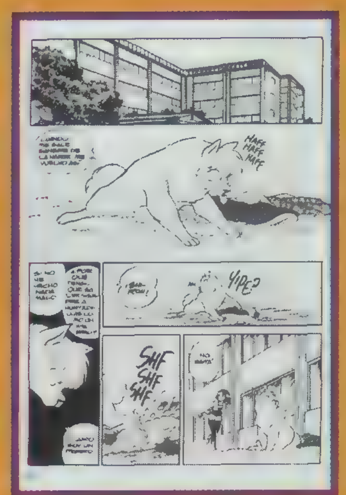
UNO O DOS

Como ya se ha visto, aparte de las obras regulares, Rumiko Takahashi ha realizado diversos trabajos de historias cortas que, independientemente del éxito que hayan podido alcanzar, representan una faceta muy interesante de la autora. **Uno o Dos** es la más reciente recopilación de historias cortas que ha aparecido en nuestro país, aunque en Japón ya podían disfrutarla en 1994. Por supuesto, es Shogakukan, editorial estrella de Rumiko, la encargada de editar este álbum recopilatorio, y en España nos ha llegado de la acostumbrada mano de Planeta de Agostini en un formato tomo muy agradable y a buen precio. En total, el volumen nos ofrece nueve relatos, cuyas fechas de factura oscilan desde 1978 a 1994. Uno de los grandes fallos que suele achacarse a esta recopilación es su falta de homogeniedad, es decir, que el cambio de unas historias a otras, con las consecuentes alteraciones de ritmo, dibujo, estructura del argumento y de otros elementos producen una sensación de interrupción, de falta de continuidad, de incoherencia. Es posible que si se hubiesen ordenado cronológicamente los relatos, para que pudiese apreciarse mejor la evolución estilística de la autora, no se escucharan este tipo de quejas. Aun así, al tratarse de relatos cortos la lectura es muy agradable y ligera, pero bastante gente encuentra más interesante la tragedia de P, aunque para gustos se hicieron colores...

Una Kannon estilizada, el primer relato del tomo, nos narra en clave de humor las aventuras de una chica que se inscribe en un programa intensivo de adelgazamiento para estar guapa en el baile de graduación y conquistar al chico de sus sueños (al más puro estilo norteamericano). Sin mayores pretensiones, la historia es muy típica de Rumiko, muy en su línea, con toques de humor que configuran un guión ligero y desenfadado, de fácil lectura, un dibujo muy despejado, de líneas muy definidas y un trasfondo romántico que puede provocar, si no se está acostumbrado a Takahashi, una sobredosis de glucosa en la sangre del otaku.



Soy un perro ¿¡Pasa algo!? es un flashback en el estilo de Rumiko. Se aprecia enseguida la regresión en el dibujo, que en las primeras épocas de la autora era más recargado y con más porcentaje de negros. La historia puede recordarnos otras obras de la autora: Shirou es un estudiante con una característica muy especial, ya que se transforma en perro cada vez que le sale sangre de la nariz. (La cosa viene de familia, ya que el padre también se convierte en chucho cada vez que se ríe). El problema llega cuando conoce a Momoko, del club de boxeo, una chica asediada por el plasta de Togakushi, también boxeador de un instituto rival. Shirou se enamora de Momoko, y acepta el desafío de Togakushi de enfrentarse en un combate de boxeo por el amor de la chica. Si se mira con calma, es como una gigantesca condensación de elementos que salen en otras creaciones de Takahashi, y, en esta ocasión, el romanticismo de la historia deja paso casi totalmente al humor mezclado con situaciones cotidianas al que tan acostumbrados nos tiene la autora.



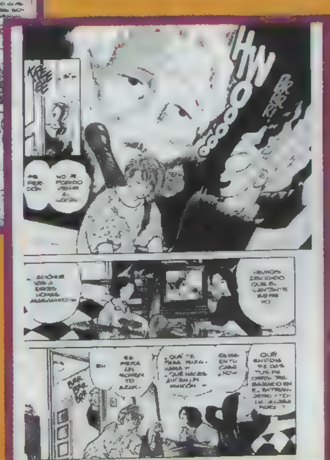
La abuela está conmigo introduce el elemento sobrenatural que tanto encandila a la autora. Noriko es una joven que hereda 500 millones de yens a la muerte de su abuela. Lamentablemente, no puede llegar a disfru-

tarlos porque ella también fallece. Los dos amigos de Noriko, Nozomi y Susumu, intentaran sacar parte del pastel haciéndose pasar por Noriko y su abogado para recoger la herencia de la abuela de la joven fallecida. Pero, al llegar a la propiedad familiar, ven que deben superar una serie de pruebas para demostrar que la joven que reclama la herencia es la verdadera Noriko... Unas pruebas en las que contarán con una ayuda muy especial: El espíritu de la abuela.

Lucharemos hasta el fin del mundo es otra historia corta de los primeros pasos de Rumiko, con un estilo mucho menos desenvuelto y más abigarrado que el actual. El guión es totalmente surrealista (puede tener una serie de interpretaciones políticas que sería un rollo patatero analizar ahora), y se articula en torno a la lucha por controlar a las masas entre Daisuke Goko, una chico obsesionado con la idea de que los boniatos son el futuro de Japón, y el Bodhisattva Miroku, que ha aparecido para salvar a la humanidad con su sermón místico. Tiene un ritmo narrativo muy rápido, y, como la mayoría de las obras de la primera época de la autora, su lectura provoca una sensación de atropellamiento y confusión. (Por cierto, en *Urutsei Yatsura*, en una televisión, sale una imagen de Miroku).

El abuelo es mucho más moderna que la anterior historia, y el estilo de dibujo ya se ha depurado bastante. El guión retoma ese romanticismo de trasfondo de Takahashi para narrarnos la historia de un abuelo que alquila a su nieto como jugador de béisbol (como un mercenario de los deportes, vamos) y luego se gasta el dinero que éste ha ganado dándose una alegría para su edad e invitando a su novia a balnearios y citas. Para conseguir más dinero, el abuelo decide alquilarse también como jugador, y su debut es en un partido contra el equipo que ha alquilado a su resentido nieto...

Una invitación al Takarazuka es una de las historias más paranoicas de *Uno o Dos*. Masahiko es un cantante de rock que comienza a ser poseído por el espíritu de su abuela, y, durante esa posesión,



es arrastrado inconscientemente hacia el Takarazuka, un teatro donde se representan musicales románticos y pegajosos bastante opuestos al ideal rockero de Masahiko, que ve cómo su vida se trastoca y cómo pierde el control de sus actos. El humor es la pieza clave de esta historia corta, y el dibujo, aunque no es de los más pulidos, encaja bastante bien con el carácter del relato.

Uno o Dos da nombre al álbum, y retoma la dimensión sobrenatural al ofrecernos la historia de Nagisa, una chica que, en un accidente, siente cómo su espíritu se separa de su cuerpo, pero, al intentar volver a juntar cuerpo y espíritu, Nagisa ve que su cuerpo esta ya ocupado por otro inquilino. Es una historia de equívocos muy curiosa, y con un dibujo bastante pulido. También encontramos aquí ese romanticismo hueco de Rumiko, pero sin llegar a un grado de inceptable pasteleo. Por supuesto, el humor está presente a lo largo de toda la historia.

Un final feliz vuelve a llevarnos al pasado, a una Takahashi estilísticamente aún no asentada. La historia no es de las más brillantes de Rumiko, ya que, aunque no falta el consabido gracejo de la autora, el guión no está a la altura de otros realizados por la autora. Hina es una chica que vive con sus tíos desde la muerte de su madre. De pronto, Hina descubre una carta que parece estar firmada por su madre y dirigida a su tío, por lo que decide contratar a un detective e investigar si su madre sigue viva o no.

Por ultimo, **¡¡Soy una diosa!!** nos ofrece la historia de Tsukiko, una joven que era mánager de un equipo de rugby y que, cuando muere, sigue animando al equipo con su espíritu, ya que su alma está errante, y así seguirá hasta que el club gane algún partido. El dibujo ya está bastante pulido y, aunque no es ningún derroche de genialidad, se ajusta a un guión entretenido, sin excesivas pretensiones.

Ozaki

One Pound Gospel

Bajo este título se editó en España en 1997, por obra y gracia de Planeta-DeAgostini Comics, una obra que allí en Japón es conocida como "Ichi pondo no fukuin", o sea, "El evangelio de una libra". Fue publicada en su país de origen en números especiales de la revista Big Comic en 1996, de la conocida editorial Shogakukan, la cual, dicho sea de paso, tiene la exclusiva de las obras de Rumiko.

Se podría decir que es una obra un tanto extraña, en cuanto a su forma de publicación se refiere. Me explico. No es una obra tan corta como las recopiladas en *La tragedia de P* y *Uno o dos*, ni tampoco es tan larga como sus obras más famosas, *Ranma*, *Maison Ikkoku*... Casi se podría decir que Rumiko dibujó *One Pound Gospel* debido a la presión que ejercían sobre ella la publicación de otras series, que eran las que le pedía la editorial. Otro claro ejemplo de autora atrapada por su propia fama. Para escapar de esa presión, nuestra querida dibujante vio una ruta de escape mediante la publicación de, por así decirlo, obras alternativas, y fruto de ello surgió la obra que ahora nos ocupa.

Por esta causa, *One Pound Gospel* ha sufrido una publicación muy irregular. De hecho, la obra no ha concluido en Japón. Y aquí a España tan sólo llegó parte del escaso material editado hasta la fecha, en concreto dos de los tres tomos que se publicaron en japonés.

El argumento

Hace tres años, un joven que había abandonado sus estudios consiguió su primera gran victoria en el gimnasio del entrenador Mukaida. Mukaida andaba buscando jóvenes promesas y, al parecer, la encontró en la persona de Kosaku Hatakana, nuestro protagonista.

En la actualidad, Mukaida está más que arrepentido. Kosaku no ha vuelto a ganar desde entonces. Más aún, sus derrotas fueron las más humillantes que cualquier boxeador haya presenciado. ¿A qué es debida esta desgracia? Pues que Kosaku tiene un punto débil demasiado engorroso: le encanta atiborrarse de comida. Pero su constitución no es la indicada, y debe permanecer en peso pluma (hasta 57,15 kilos) por mucho que le cueste.



Para más inri, existe una moja novicia, la hermana Ángela. Como bien imagináis, Kosaku está locamente enamorado de ella. A menudo Kosaku se presenta en el convento donde ejerce la hermana para poder confesarse, aunque, según dicen algunas, lo hace tan sólo para poder verla.

Un día, el entrenador Mukaida consigue una pelea para Kosaku, y comienza el duro entrenamiento. Pero a la tentación del hambre le sigue un desengaño amoroso. En un arrebato, Kosaku besa a la hermana y ésta le obsequia con una sonora bofetada. Kosaku, totalmente cabreado, se lanza a comer hasta el punto de que el entrenador Mukaida casi está por echarlo todo por la borda.

Un día, Mukaida está poniendo a prueba a Kosaku en un restaurante, donde da la casualidad de que también está la hermana Ángela, que ha visto como las cosas se le escapaban de las manos y está intentando olvidarlo todo mediante la bebida, llegando incluso a romper botellas de la ira. Allí descubre a Kosaku y, antes de pegarle otro tortazo (en la otra mejilla, por supuesto), cae desmayada. Mientras Kosaku intenta volver al convento con la hermana a cuestas, y recordando las palabras de ánimo que escuchó de la hermana Ángela (dichas por ésta antes de que se diese cuenta de que Kosaku estaba allí), hace una promesa solemne ante Dios: ganará el próximo combate.

Ya volviendo a casa, se encuentra con el entrenador. Conocedor de la situación, le propone a Kosaku un entrenamiento intensivo, que es seguido a rajatabla. El día del combate Kosaku da el peso para poder pelear. El resultado de la pelea... es secreto. No pienso seguir desvelando más argumento. Así que ya sabéis, a comprar el manga antes de que Planeta lo descatalogue...

Comentarios al respecto

Basándose en el boxeo como telón de fondo (ya estaba bien de tanto arte marcial), Rumiko plantea una historia de amor imposible que recuerda en cierto modo a la que ya vimos en su día en *Maison Ikkoku*. Si bien antes lo que dificultaba la



relación era la diferencia de edad, ahora lo es que Ángela es monja. Novicia al fin y al cabo, pero se supone que ya ha tomado el camino de Dios. La hermana Ángela también sentirá sus tentaciones, e incluso llegará a recibir propuestas de dejar el convento, por parte de Kosaku. Será entonces cuando lleguen los episodios más emotivos, mezclándose con las victorias y derrotas del boxeador. Eso sí, dicen que una monja novicia no puede proporcionar el sacramento de la confesión, y que en ese aspecto la autora se podía hacer documentado un pelín mejor. Francamente, he de reconocer que yo no estoy muy puesto en esos temas.

También es digno de comentar que, como también ha sucedido con otras obras cortas de Rumiko, *One Pound Gospel* cuenta con un OVA de 55 minutos de duración. De momento tan sólo se puede encontrar disponible (de manera entendible, me refiero) en su versión subtitulada en inglés, de la mano de Viz Communications, que también publicó el manga (de hecho, la versión española se hizo a partir de ésta).

Personalmente, la obra me gustó bastante. Está dibujada de un modo sencillo pero efectivo, con poco uso de tramas (hay quien prefiere los mangas así), aunque de vez en cuando el trazo es un poco brusco, sobre todo en escenas de combates.

Una última cosa: fijos en la hermana Ángela cuando salga en traje de baño, sin su indumentaria de novicia. Ya me diréis a quién se parece...

Carlos Alejo
(a.k.a. Seiji Komatsu)
i5592@fie.us.es

La mitología en las obras de Rumiko

En *The Laughning Target* aparecen unas criaturas que recuerdan a los espíritus malignos japoneses llamados gaki, fantasmas eternamente hambrientos, a la par de la creencia generalizada de que los demonios acechan a las personas débiles y enfermas para obtener a través de ellas el acceso a nuestro mundo, al que denominamos mundo real. Estos seres protegen a su poseída, ya que es su puerta para acceder a esta dimensión. La presencia de fuerzas desconocidas en la vida diaria de gente normal es muy usual en la mitología japonesa. Por otro lado, también recurre a la leyenda mitológica de amores no correspondidos, de fidelidad a los sentimientos, y de la traición amorosa al romper promesas de infancia. También muestra el acatamiento estricto de cómo a la mujer se le enseña a respetar sus deberes, ya que Azusa no puede concebir su vida sin Yuzuru.

En *Fire Tripper* la trama se centra en el poder de Suzuko de viajar por el tiempo cuando las llamas amenazan con matarla, es interesante resaltar que el Fuego, elemento arquetípico que forma parte del Universo, simboliza al espíritu y a lo espiritual, la purificación mediante el Fuego lleva a la comprensión sublime de la luz de la verdad, la iluminación, alcanzada por la propia Suzuko al final de la historia por comprender aquello que llenaba su corazón y su vida: Shukumaru. Encuentro por otro lado impracticable sin su capacidad de viaje temporal.

En *Mermaid Forest* y *Mermaid' Scar* se hace referencia a las sirenas, seres legendarios mitad mujer y mitad pájaro que, en lugares escarpados, seducían a los hombres con su belleza y sus cantos. Posteriormente, su mitad pájaro se cambió por una cola de pez, para relacionarlas con el agua y el mar, símbolos de pasión y sentimientos, de manera que pasaron a habitar las islas rocosas y los arrecifes, siendo una emboscada perfecta para la muerte de aquellos marineros que se dejaban seducir por ellas. Son sirenas marinas las que habitan este mundo. Las sirenas llevan a la autodestrucción y al dolor debido a que despiertan unos deseos que no pueden satisfacer, ya que la peculiaridad de su cuerpo empieza justo antes del sitio por donde deberían satisfacer las pasiones, de manera que sólo ofrecen ilusiones con su belleza y sus cantos, de las que hay que huir por ser irrealizables, imposibles y nefastas. La ilusión de la inmortalidad es similar, muy pocos la consiguen realmente, la mayoría mueren por el veneno de su carne o tienen un no-vivir como almas perdidas. Sólo unos pocos logran vencer el encanto de las sirenas y vencerlas.

En *Urusei Yatsura* la presencia de extraterrestres es un hecho habitual, siendo la principal Lamu, acompañada por su hermanito Ten, y no muy lejos está su ex-novio. La ciencia-ficción de esta historia incluye saltos temporales, interdimensionales, realidades alternativas, la capacidad de volar, la posesión de poderes... Una historia completa, desenfrenada, alocada e hilarante, que muestra amores no correspondidos.

En *Ranma nibun no ichi* no escatima alusiones: cierta zona de lagunas mágicas en China, Jusenkyo (Choshuan-shan) donde si te caes en uno de ellos te transformas en el ser que se ahogó allí: vuelves a tu estado original con agua caliente, y te vuelves a transformar con agua fría. Hay multitud de referencias a espíritus, los fantasmas aparecen con cierta frecuencia, al igual que referencias a creencias populares y la aparición de objetos mágicos, que contienen algún poder, sin olvidarse de las pócimas. Los guiños con la lectora son considerables en lo referente a la vida japonesa. Aparecen actividades tan arraigadas como la ceremonia del té, el tiro con arco, el kendo, y multitud de deportes y actividades más, entre ellas las desventuras emocionales de l@s protagonistas.

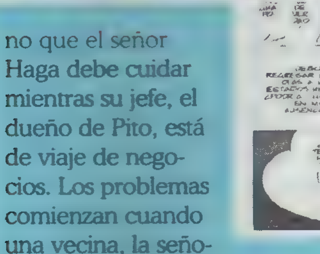
Nuria Plasencia

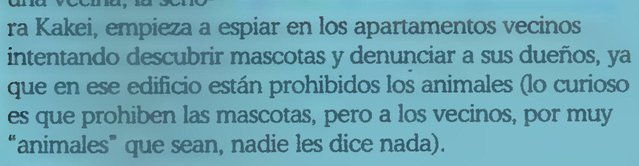
La tragedia de P

P*no Higeki*, o ***La tragedia de P***, se publicó originalmente en Japón en 1994, reuniendo las historias cortas más recientes de Rumiko. Personalmente, es de las obras de mi estantería (La Sagrada Estantería de Los Mangas) que leo con más asiduidad, y una de las que más me divierten.
A lo largo de seis historias cortas, Takahashi hace gala de su mejor material como autora, y apuesta por una carta que suele funcionarle muy bien: la vida cotidiana mezclada con elementos fantásticos y un humor totalmente surrealista, sin faltar, por supuesto, cierto componente romántico, pero que aquí se mantiene de trasfondo para narrar historias tremendamente entretenidas.



La Tragedia de P (P, de Pito, por cierto) es la primera historia del tomo publicado por Planeta de Agostini, y da nombre a la obra. Pito es un pingüino que el señor Haga debe cuidar mientras su jefe, el dueño de Pito, está de viaje de negocios. Los problemas comienzan cuando una vecina, la señora Kakei, empieza a espiar en los apartamentos vecinos intentando descubrir mascotas y denunciar a sus dueños, ya que en ese edificio están prohibidos los animales (lo curioso es que prohiben las mascotas, pero a los vecinos, por muy "animales" que sean, nadie les dice nada).





Una Empresa Romántica nos presenta la quiebra de una pabellón para bodas, dirigido por una troupe de chiflados que intentan sacar a flote un negocio ruinoso. Esta historia es una de las que poseen un trasfondo más romántico, aunque todas poseen esa sensibilidad de lo cotidiano que Rumiko sabe darles con sus tintas.

La Basura es la epopeya de un ama de casa que intenta impedir que la gente deposite la basura a la puerta de su casa, hasta que un día descubre que parte de esa basura son objetos del jefe de su marido, que son tirados en una caja todas las noches por su esposa por considerarlos horripilantes, y que el jefe recoge todas las mañanas. La tragedia llega cuando, una noche, se olvidan de recoger los objetos del jefe y el camión de la basura se los lleva al vertedero municipal...

En Las Macetas es otra de las historias más emotivas de la obra, en la que el humor deja paso a la sensibilidad y el romanticismo. Todo comienza cuando la señora Tonegawa, tras perder a su esposo y su suegra en un accidente de trafico, decide regresar al campo para el funeral familiar y deja al cuidado de una vecina unas macetas. En una de ellas, la pobre vecina descubrirá un trozo de lo que parece ser un hueso, lo que le hará pensar todo tipo de paranoias. La historia de la viuda Tonegawa es muy emotiva, y el trazo fino de Rumiko la hace muy fluida y agradable de leer.



Cien años de Amor es una paranoia supina sobre Risa Hoshino, una viejecita que tiene poderes paranormales, con los que ayudara a una pareja para que afiancen su amor. Basándose en sus recuerdos de juventud, en los que Risa rechazaba a un joven que se suicida por amor, intentará que no suceda lo mismo con los dos jóvenes. Mucho, mucho humor.

Por último, ***Felicidad Tamaño Familiar*** nos narra la desgracia de Hanako, un ama de casa que desea irse a vivir a un chalet en las afueras con su marido. Para adquirir la casa recibirá el empujón económico de su suegra, que convivirá con el matrimonio. Pero Hanako comienza a tener extrañas visiones de un bicho gigantesco, que además se materializa de vez en cuando alterando la tranquila vida de Hanako. Inexplicablemente, el bichejo (que en un niño enorme y amorfo con kimono) , tiene una extraña obsesión : que la familia no se vaya a vivir a esa casa de las afueras...

El dibujo de Rumiko es, es todas las historias, muy limpio y maduro. Es una autora muy profesional que ya ha establecido su estilo y lo domina al cien por cien. Con un grafismo sencillo, muy definido, Rumiko nos lleva por todo tipo de situaciones. Sus recursos para transmitirnos sensaciones a través del dibujo son muy amplios, y el hecho de que sean historias cortas con bastante humor facilita mucho su lectura, ya que no estableces un compromiso a largo plazo con una serie, como puede ser la extensa Ranma, que, aunque de gran calidad, puede llegar a desanimar a algunos debido a su longitud. Debo decir que esta obra ha rodado por manos no aficionadas al manga, y ha tenido bastante éxito, al menos entre la gente que yo conozco, así que no deberíais pensarlo dos veces. La edición de Planeta de Agostini es muy correcta, lo que hace este tomito (si cabe) más apetecible.

Ozaki

Supermaño

El underground es uno de los tipos de cómic más desconocido por los otakus, y cuando rara vez ojeamos uno lo dejamos en su sitio rápidamente. No se parece mucho a lo que estamos acostumbrados a leer, y el humor del que hace gala llega a ser de bastante mal gusto. Al menos esa es mi opinión, pero hay gente que lo disfruta y eso es algo que respeto. Sin embargo por recomendación de un amigo me atreví a probar a leer uno que me encantó, probablemente porque el protagonista es paisano mío y me siento identificado (de verdad).

El tebeo no tiene una línea temporal ni una continuidad, son historias cortas de una o dos tiras, en algunos casos hasta de unas pocas páginas. El dibujo es recargado y sucio, como es habitual en el underground, lo cual refuerza el carácter del protagonista. Hablando de él, no tiene nombre ni falta que le hace, simplemente es "maño", una exageración (ja, eso es lo que los maños queremos que penséis los de fuera, esto es un cómic costumbrista...) del típico baturro aragonés: bestiajo, tozudo al que se le añaden unos toques propios como la estupidez, la grosería y el ser más guarro que un tocino.

Según vamos leyendo observamos el día a día de Supermaño, las competiciones de tiro de "piedro", las jotas groseras que se casca el tío, sus ligues...

Su autor, Alberto Calvo, también es de Zaragoza, y va dejando rastros de sus dibujos por algunos baretos de marcha de por aquí. Ya había publicado anteriormente historias de Supermaño en "El Jueves", aunque posteriormente sacó ocho números editados por "Iniciativas. S. Cooperativa", también de Zaragoza, en los que además se incluyen otras tiras como "Pepe Persona" o "Marimar la ladilla".

Además se realizó un corto de 5 minutos que fue proyectado en la escuela de Bellas Artes de Zaragoza, el autor no se cortó un pelo en entrar a una tienda de cómics para anunciarlo a grito pelao.

Na más me queda por deciros pues, maños. Que disfrutéis los dibujicos que sus ofrecemos con las letrujas estas y que no toméis ejemplo del tipejo ese del cachirulo. ¡Ridiela!

Jorge Orte
jorge@aresinf.com







¿QUÉ HAY DE VERDAD EN LOS VIAJES TEMPORALES?

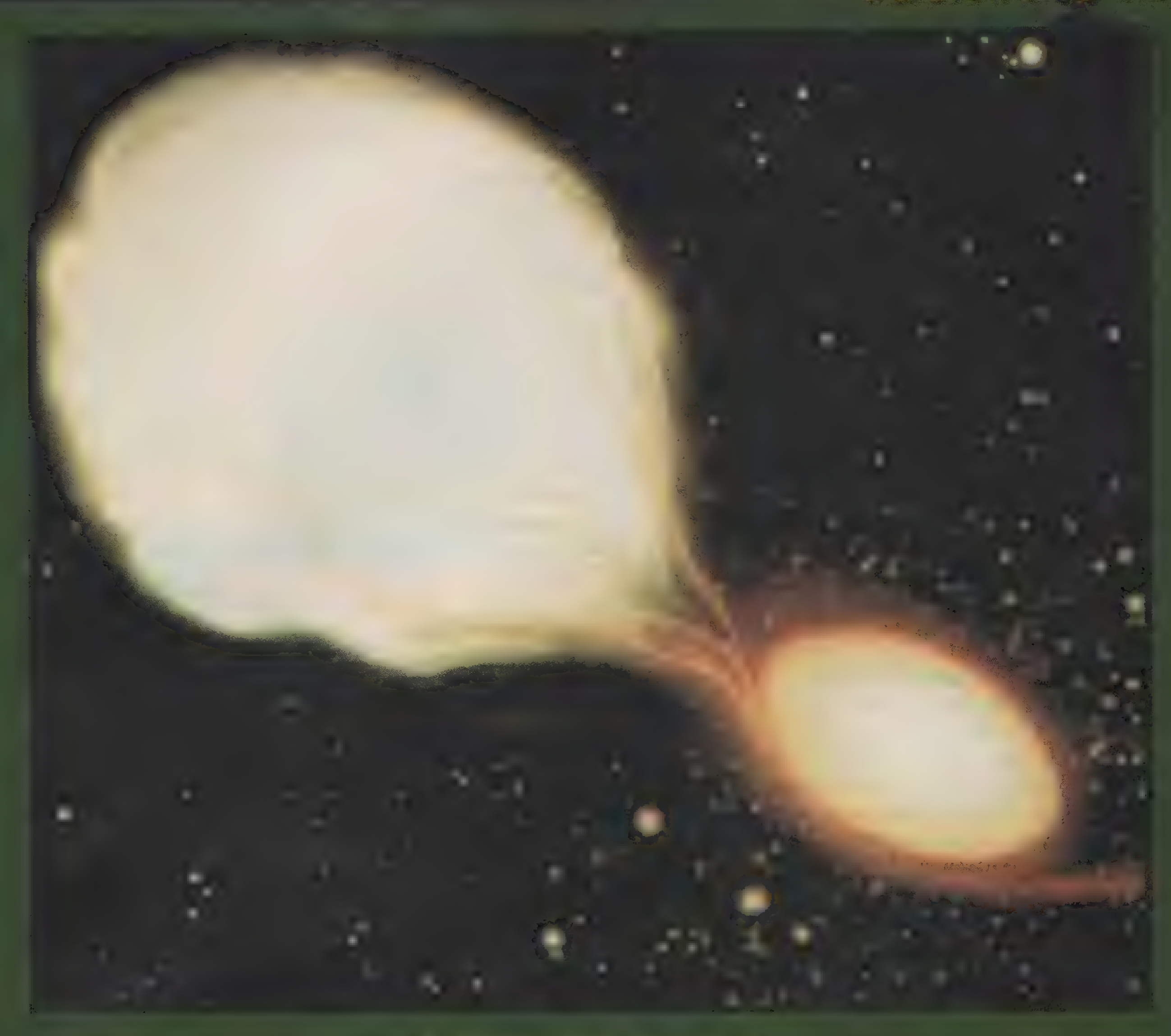
El tiempo es un presente que se va haciendo pasado y que se dirige a un futuro, es algo que va pasando y que se vive como una sucesión de "ahoras", es decir, de momentos puntuales. En el transcurso del tiempo distinguimos entre pasado, presente y futuro, y en ese pasar se halla la denominada "línea del tiempo", caracterizada por la cone- [illegible] de "ahoras"), la dirección del tiempo (única, "fija e irreversible") y la distancia temporal (es el intervalo de duración: horas, meses, siglos...). Tal y como indica el principio de rela- [illegible] sistema de referencia: los sucesos siguen su tiempo local, los podemos localizar respecto a un reloj, que marca el sistema de referencia. Para el año 2000 queda menos de un año, pero si ahora estuviéramos en el 2001, el 2000 sería el año pasado. También se observa un orden en dicha línea, tan continua y fija que no hay más remedio que ir desde un antes a un después (hecho irrepetible e irreversible), el ahora es, viene y se va, pero siempre es. No, no es un trabalenguas. En este momento estoy escribiendo estas líneas, que [illegible] un futuro. Sin embargo, es un ahora que va y vuelve, ¿claro? Por otro lado, sin abandonar la teoría de la relatividad, el espacio tridimensional y el tiempo se integran en un espacio-tiempo tetradimensional, esto es, el tiempo es otra dimensión [illegible] cutir la supuesta cuarta dimensión de las feromonas [señales que emite un organismo para influir a otros individuos de su especie para afectar en su comportamiento, seguro que os sonarán las feromonas sexuales], con lo que el tema que nos ocupa sería pentadimensional, no liemos las dimensiones). Esto implica que la existencia de un ser humano o de cualquier objeto formaría un tubo tetradimensinal (o pentadimensional según se mire) en que los extremos de dicho tubo indicarían el nacimiento y la desaparición de dicho ente. La abstracción de dicho tubo se denomina "línea de mundo".

Una vez realizada esta mera introducción sobre el tiempo, ya se puede plantear la pregunta: ¿se puede viajar a través del tiempo? ¿Podemos ir de excursión al Jurásico? ¿Podemos asistir a uno de los rituales celtas realizados antes de Cristo? ¿Podemos apreciar en directo las batallas de los caballeros de la Edad Media? En definitiva, todas las excursiones por el tiempo que se os puedan ocurrir, están avaladas por la física clásica y cuántica (el cómo es otro tema), aunque Stephen Hawking dice que la mejor prueba de que no se pueden hacer es el hecho de que todavía no nos hayamos visto invadidos por hordas de turistas del futuro (tal vez no les interese nuestra época, o que estén pero no los distingamos).

Según la teoría relativista de Einstein, a velocidades cercanas a la luz el tiempo se relentiza, se estira y puede [illegible] momento en que se alcanza la velocidad de la luz, toda la energía añadida aparece en forma de masa adicional. Se ha [illegible] que la luz y de masa y longitud imaginarias (es decir, expresadas en lo que los matemáticos denominan números imagina- [illegible] que podría haber (no es lo mismo ser posible que *sea* o exista) un universo lleno de taquiones, pero en lo referente a la energía y a la velocidad la situación sería opuesta a lo acostumbrado en nuestro universo, esto es, cuanta más energía [illegible] velocidad se reduce a la de la luz. La velocidad de la luz es la frontera de ambos universos, y no puede ser cruzada.

Una de la soluciones sería adentrarse, con una nave espacial, en una curva de tipo tiempo cerrada o CTC (hipotético tunel del tiempo hacia el pasado), presentes, según algunos físicos, en los agujeros negros (última fase de la extinción de una estrella con 40 masas solares, con lo cual es el resultado de la [illegible] punto de volumen nulo y densidad infinita en el centro) o en los agujeros de gusano (red de pequeños agujeros negros), ya que estos objetos masivos deforman el espacio-tiempo y pueden retorcer las líneas de mundo hasta convertirlas en un bucle cerrado o CTC. Para viajar por el tiempo sólo habría que seguir una de estas CTC para ir al pasado o al futuro. Sólo hace falta encontrar agujeros de gusano (todavía no localizados (*NdL: Ni demostrado que existan pese a los esfuerzos de Carl Sagan*)) y saber cómo sobrevivir a las mareas gravitatorias del interior de un agujero negro, ya que, en principio, un agujero negro devora toda la masa que cae en él, caeríamos de cabeza y notaríamos que la gravedad tira con más fuerza de nuestra cabeza que de nuestros pies, estirándonos sin tregua y sin pausa, interminablemente, hasta desaparecer.

También hay quien sugiere que como las estrellas también [illegible] dicho viaje, aunque con refrigeración, porque la temperatura



de nuestro Sol en la fotosfera (la superficie solar) es algo menos de 6.000 grados, fresquito respecto su corazón central de unos quince millones de grados, pero aún así todavía no hay cremas de protección solar dos millones o más... Acabaríamos algo quemados sin la protección adecuada.

Quizás la teoría más extraña, desconcertante y sugerente sea la de Gold, el cual calculó que si el universo realmente llegara a detenerse de su expansión, y se empezara a contraer, se invertiría el movimiento (lógico, ahora las galaxias se juntarían) y el segundo principio de la termodinámica, junto a la dirección de la flecha del tiempo, esto es, el mundo iría al revés como si fuera una película emitida con *rew*: l@s viej@s volverían a ser jóvenes, volverían a recomponerse los vasos rotos...

Los viajes al pasado plantean la paradoja del abuelo. A grandes rasgos, implica que un/una viajer@ del tiempo (el/la niet@) impide su propio nacimiento, debido a que seduce a su joven abuel@, con lo que la cita del abuelo y la abuela es un fracaso y no hay boda, de manera que no hay hij@s ni, por consiguiente niet@s, entre l@s cuales se cuenta el/la viajer@ del tiempo, que no llegaría a nacer. Esto lleva a desestimar los viajes temporales por algun@s expert@s, aunque otr@s dan soluciones a dicha paradoja con la existencia de universos paralelos. ¿Por qué no? La paradoja matemática de Hércules y la tortuga expone que si Hércules dejase cierta ventaja a la tortuga, nunca la alcanzaría, ya que cuando éste llegara a donde estaba la tortuga, ésta habría avanzado, al recorrer esa distancia que la tortuga habría avanzado, ésta habría recorrido otro poco más, y así sucesivamente, con lo que nunca la alcanzaría. En la vida real, sin embargo, Hércules siempre pasaría a la tortuga. También se plantea que lo que ha de suceder está escrito, por lo que hiciera lo que hiciera el/la viajer@ del tiempo, no podría alterar los hechos, o que incluso su viaje fuera necesario para que todo fuera como ha de ir en el pasado-presente. Respecto a los universos paralelos, las acciones del/de la viajer@ del tiempo sólo afectarían a la dimensión en que se encuentra en ese momento. Es decir, que si el lunes comió spaghetti, aunque viaje por el tiempo y el lunes coma pizza (por ejemplo), en su dimensión seguirá constando que comió spaghetti.

Además de los problemas que puedan surgir con el contacto de tu otro yo, parece que si los dos yo se tocan, se autodestruyen (materia y antimateria).

Un detalle, suponiendo que las nimiedades técnicas de los viajes temporales sean superadas, nadie ve claro cómo se vuelve. Se corre el riesgo de ir saltando de dimensión en dimensión o de una época a otra sin poder volver nunca más a la tuya propia. Es emocionante ir de aventuras, pero volver también.

Nuria Plasencia



MOMENTOS KOR

Para los que no conozcais la ABCB os diré que es la lista de correo (e-mail) en español dedicada a *KOR*; esto es: una especie de foro de discursión a través del correo electrónico, dedicada casi totalmente a discutir, comentar y fantasear sobre *KOR*. Allí se intercambia información, se adelantan noticias y se discute sobre temas tan apasionantes como "¿Hay vida después de *Shin-KOR*?" o "¿Madoka toma el café con leche, solo o con hielo?

Yaaaaa... ya sé que a l@s no fanátic@s de KOR (o sea, a l@s herejes) estas discursiones os parecerán poco menos que delirantes (según mi novia, estamos tod@s de los nervios), pero para l@s componentes de la ABCB es una alegría poder contar estas cosas a alguien que comparte una afición tan concreta.

Una de las última discursiones dentro de la ABCB era resumir los momentos más inolvidables de KOR. Aquellos que más nos habían llamado la atención, nos habían impactado, o con los que más nos habíamos reído... Los que se nos quedaron en la retina y nos vienen a la mente cada vez que alguien toma el nombre de Ayukawa en vano. En mi gran labor social, he recopilado estos momentos y así os los ofrezco.

1- *Chico encuentra chica* (Episodio 1).
¡El mejor primer episodio de la historia del anime! ¡Obra maestra! Todo el primer episodio es una maravilla. Desde el primer minuto, cuando Kyosuke ve a Madoka, hasta el final, cuando éste se pregunta si la chica que conoció en lo alto de la escalera puede ser la misma que le ha metido un bofetón en la escuela. Los animes tendrían que empezar todos en el 2° capítulo, sólo como homenaje a tan maravilloso episodio.

2- *Madoka y Kyosuke lavan platos en el ABCB* (Ep 5).
¡No puedo evitarlo! Cada vez que veo esa escena y los veo sonrojándose cuando unen sus manos en el lavadero, es que se me sale la sonrisa tonta de felicidad y los ojos se me hacen chiribitas. ¡Qué boniiiitooooo!

3- *¿Crees en los OVNIS?* (Ep 14).
Imaginaos a Kyosuke con cara de velocidad, intentando hacerle a una Yamaha FZR750 un interior en una curva , pilotando con suma destreza... ¿una bicicleta? Conociendo a Matsumoto y lo pirado que está por las motos, los coches y todo lo que lleve motor y corra (incluidas las cortadoras de cesped), me figuro que se rió un rato cuando vio el capítulo.

4- *Madoka en kimono* (Ep 17).
Después de que Kyosuke se pase todo el día saltando de la piscina (donde estaba con Hikaru) a la biblioteca (donde estaba con Madoka), episodio memorable ya sólo por eso, pudimos ver a Madoka en kimono... ¡Pero qué guapa esssssss! Y encima, se sonroja cuando Kyosuke la mira... ¿Cómo no adorarla?

5- *La isla desierta* (Ep 19).
¿Qué harías tú si te quedases atrapado en una isla desierta con la chica de tus sueños? Estoy seguro que a cualquiera de nosotros se nos ocurriría una idea o dos (o tres o cuatro... las que hagan falta ;-)), pero a Kyosuke, en tan señalada ocasión, sólo se le ocurre fantasear con Madoka-sirena y hacer castillos en la arena... En fin. Memorable el fondo musical de **Natsuno Mirage**.

6- *El eterno indeciso* (Ep 25)
De tooooodas las bofetadas que Kasuga-kun se lleva en la serie, la del final de este episodio (o mejor, la serie de bofetadas más la llave de judo final) es mi preferida. Además, me encanta este episodio por el uso y abuso que hace Kyosuke de sus habilidades ESPER. Y es que digo yo: ¿para qué quieres ser SuperJohnny si no puedes presumir de ello?

7- *Furuite my Darling* (Ep 29)
En el episodio en que Jingoro creía que había encontrado a su madre-gata, Hikaru se imagina que por fin su Kasuga-senpai va a dar el gran paso... Y mientras la pobre Hikaru-chan se imagina tooodo lo que van a hacer en la enfermería los dos solitos (al son de la canción **Furuite my Darling**, la más cursi de la banda sonora de KOR), Yûsaku le pega una paliza a Kyosuke, que como de costumbre no se había enterado de nada.

8- *Las vengadoras indómitas* (Ep 37)



Por la presente, declaro QUE: la escena en la cual Madoka corre bajo la nieve, mientras el saxofón suena y las escenas de KOR se suceden, ES: a) la parte de KOR que más veces he visto b) el mejor minuto y pico de toda la historia del anime habido y por haber, y c) algo que debería ser de obligado visionado para toda la humanidad o, en su defecto, para tod@s l@s otakus.

8- *Música Rock* (Ep 43)
Este episodio, que tenía una dirección diferente a la de los demás, se nos ha quedado grabado a todos por su estética realista, por la música que aparecía y el look adulto que tenían Madoka y los demás. Aparte de este episodio, mi canción favorita es la que canta Yukari en el episodio 27, **Sarubia no Hana Yôni**, con Madoka a la guitarra y Kyosuke haciendo el ridículo (lo normal en él, por otro lado).

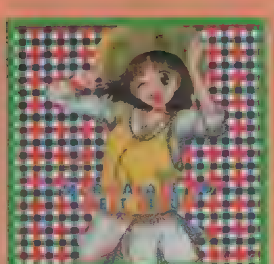
9- *El beso bajo el arbol* (Ep 48)
Y es EL beso. Después de muchos amagos, dudas, titubeos, intentos, tentativas, equívocos y fantasías varias, Madoka y Kyosuke se dan un beso como diox manda, y a la sombra de un árbol, que queda como más romántico. La conclusión (casi) perfecta para la serie y para la mini saga de dos episodios de Viaje en el Tiempo/Mundo Paralelo.

10- *Sayônara, Hikaru-chan* (Película)
Casi al final de **Ano hi ni Kaeritai**... Cuando Kyosuke se encuentra en una especie de 7-Eleven, dudando si le lleva un paraguas a una Hikaru que le espera bajo la lluvia... Qué PEAZO de escena, señores. Y curiosamente, me gusta más la versión de T5, aquella en la que no suena **Futashika-na I Love You** de fondo.Para mi gusto, el silencio, roto sólo por el sonido de la lluvia, le da aún más dramatismo a la escena. Un gran final para una gran película.

Y esos son mis 10 momentos KOR. Por supuesto, cada KORadicto tiene los suyos, y en compartirlos está la gracia en pertenecer a los que tienen fe en ella.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

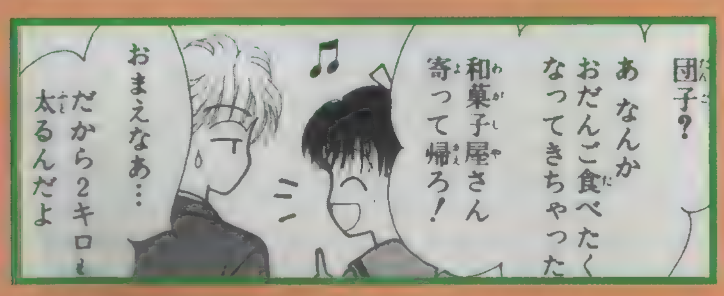
¿Os gusta la mermelada?
¿Con o sin mantequilla?

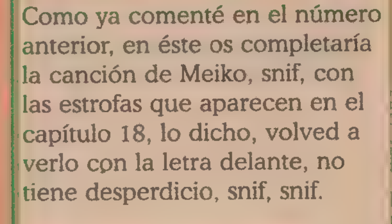


Ahora que lo pienso, tanto poneros canciones, y quizá tengáis el CD recopilatorio de las más importantes sin que entendáis ni papa porque está en japo. Me refiero al **MARMALADE BOY BEST ALBUM (Single Collection)** de SM que se puede encontrar en muchas tiendas especializadas entre las dos y tres mil pelas. Así que, he pensado poneros la lista completita de susodicho CD, espero que lo disfrutéis, porque vale el bueno, bonito y barato. El número de serie del original japonés es Apollon APCM-5080, editado el 16 de diciembre de 1995, tiene 12 vocales con un total de 56'10 minutos. Quizá se echa en falta la canción con la que nos deleita Yuu en el festival del instituto, **Rain**, pero al menos tenéis con el segundo Ending, la misma música aunque con otra letra y otra voz, pero algo es algo.

1.- Egao ni aitai "quiero ver tu sonrisa" (vocal: Rie Hamada), 4'21 min. Opening completo de la serie.
2.- Suteki na Serenade "una serenata preciosa" (vocal: Miho Fujiwara), 4'02 min. Primer ending.
3.- Karehairo no Crescendo "Crescendo al atardecer" (vocal: Yasuhiro Mizushima), 5'02 min. Segundo Ending, las imágenes y la letra es preciosa con los pensamientos de Yuu.
4.-Yume no O-hanashi "una charla de ensueño" (vocal: Yasuhiro Mizushima), 5'31 min. La del baile, cuando Miwa le cede su pareja, Miki, a Yuu antes de irse a América.
5.- Saigo no Yakusoku "la última promesa" (vocal: Mariko Kouda), 5'01 min. Esa tan triste de Meiko despidiéndose de su amor, Natchan, en la estación de tren, inolvidable.
6.- Kyô no Owarini "al caer el día" (vocal: Mariko Kouda), 4'01 min. Cuando Ginta y Arimi empiezan a gustarse y a conocerse más con el patético Rokutanda de fondo.
7.- Melody – Dakishimete "melodía, abrázame" (vocal: Mariko Kouda), 4'49 min. Mi favorita, me encanta, es la de la peli.
8.- Story "historia" (vocal: Mariko Kouda), 4'50 min. Pues no consigo localizarla ahora mismo.
9.- Yoake no Etude "etude al amanecer" (vocal: Yoko Ichikawa), 4'08 min. Tercer y último ending, a la que nos acostumbraron aquí, sólo la música claro.
10.- Kanji itai... "quiero sentir..." (vocal: Yoko Ichikawa), 4'45 min. Cuando Miki cree que Yuu ama a Anju en nochebuena y llora desconsolada en su habitación.
11.-Moment (vocal: Mariko Kouda), 4'30 min, ¿quién no conoce ésta? Con la eterna duda de Miki.
12.- Egao ni aitai ~Slow Version~ (vocal: Rie Hamada), 4'35 min, ya lo dice el título, la versión lenta.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es




Como ya comenté en el número anterior, en éste os completaría la canción de Meiko, snif, con las estrofas que aparecen en el capítulo 18, lo dicho, volved a verlo con la letra delante, no tiene desperdicio, snif, snif.

SAIGO NO YAKUSOKU

Sayonara isogu yôni
Anata ni furi dasu ame
Korae kirenaku naru omoi ni
Kitsuki hitomi tojita

Nakanaide saigo made*Sono kao no koe mo kokoro ni kizande itai no ni*
Doshite na no shinjitakunai omoide ni nante
Anata o aishi sugite iru



LA ÚLTIMA PROMESA

La lluvia me está metiendo
Prisa a nuestro adiós
Quiero olvidar el recuerdo que tanto me hace llorar
Cerrando fuertemente mis ojos

No llores ahora que todo está terminando
Tu cara, tu voz, me duele el corazón
Porque no quiero creérmelo. No quiero recordarlo,
Te quiero demasiado.

Cajón desastre

O-DANGO, CABEZA DE CHORLITO, CARA BONITA O MOÑUDA, ¿EN QUÉ QUEDAMOS?

Así es como llaman a nuestra querida **Sailor Moon** según la versión manga-anime en castellano o en otro idioma. Quizá hubiera sido apropiado incluir este artículo en el especial de esta serie pero, en ese momento, no tenía toda la información que me gustaría compartir ahora con vosotras.

El primero que llamó **o-dango** a Usagi -Bunny- Tsukino fue Mamoru -Armando- Chiba. ¿Qué signfica? Si miráis en un diccionario (quitándole ese "o" honorífico) pone: *"bola hervida de harina de arroz"* y tener una nariz "dango" es tener una nariz chata. Así que, cuando vete a saber qué traductor o director se encontró con eso para la versión anime de Antena 3, se las debió ver negras para entenderlo, así que, lo cambiaron a **cabeza de chorlito**. Aunque después Sailor Urano la empezó a llamar **cara bonita**. Quizá quedara más simpático pero, eran dos soluciones al mismo problema y no tenía nada que ver con la acepción original. La más acertada, la he llegado a leer en el manga publicado por Glènat, aunque quizá en este caso les debemos el favor a los franceses. Es mucho más correcto el término **moñuda** ya que las bolitas esas de arroz, los "dangos", tienen un gran parecido a los moños que tiene nuestra prota y a eso se estaban refiriendo.

Lo único que lamento es que, después de 166 capítulos llamándola de esa manera, se quedara así hasta el final. Tuve la oportunidad de traducir unos 25 capítulos (de 33) de **Sailor Moon Stars**, pero me sentí obligada a igualarla a las anteriores cuatro partes de la serie, así que lo dejé con lo de cabeza de chorlito. ¡Si hubiera sabido que al Director de Doblaje, **Ángel Sacristán** (el de *Chicho Terremoto* y *Campeones*) le hacía gracia lo de **moñitos**...! Qué lástima, demasiado tarde. Pero, al menos, la diversión está asegurada. Mi parte favorita se ha convertido en la más hilarante gracias a este estupendo Director de **Arait Multimedia**, y aunque no consiguió reunir a todo el equipo original, la profesionalidad de las dobladoras te hacen olvidar ese pequeño detalle. Por el momento, en **Canal Sur 2** (y yo, que sigo sin tenerlo!!)

Ahora bien, ya hemos resuelto esa duda, pero, todo eso de los "dangos" tiene más historia y precisamente está muy vinculado a la protagonista que le da nombre a la serie. Hacia mediados de septiembre, los japoneses suelen hacer una fiesta llamada **Tsukimi**, con los kanjis de mirar y luna, según el diccionario: *"admirar la belleza (gozar de la claridad) de la luna"*. Sí, así es, tienen un día al año que simplemente hacen eso: mirar la luna, y suelen colocar en forma de pirámide, las bolitas de



arroz más arriba mencionadas (también ponen una planta al lado pero no recuerdo cómo se llama). Para 1999, la fiesta recae en el día 25. **Naoko Takeuchi** se permitió un juego de palabras con todo esto, **Seiya Kô** también le llamaba o-dango, e incluso Tsukimi en vez de su verdadero apellido, Tsukino, aunque no sé cómo habrá acabado aquí. Es una lástima que este tipo de detalles se pierdan en las traducciones pero bueno, sólo cuatro quisquillosos lloramos estas faltas, tampoco es tan grave. Y, por lo menos, sirve para hacer artículos. ^_^

Pero ahí no acaba todo, muchos conocen una expresión muy común o puede que la serie **"Hana yori Dango"** (quizá la veamos algún día por aquí, tralarí tralará). Literalmente, estamos escribiendo "bolitas de arroz mejor que flores". ¿Mande? ¿O preferís el "es mejor lo útil que lo agradable"? ¿Qué quieren decir los japos con eso? Quizá un buen ejemplo sea el que me encontré en el último tomo de **Marmalade Boy**. La buena de Miki estaba tranquilamente paseando con Yuu por su camino favorito de cerezos, pero, no puede evitarlo, recuerda que esos árboles tan bonitos tienen cerezas, así que le entra hambre. Yuu le suelta lo de Hana yori dango, y ella, cómo no, contesta. "¿Dango? Anda, pues ahora me apetecería comerme uno". Si es que no tiene remedio y así consigue entender Yuu que haya engordado tanto. Si es que esta Miki, en vez de deleitarse con la belleza de los susodichos árboles, no consigue reprimir su gran estómago. Jua, jua, jua, bueno, no tiene tanta gracia cuando tienes que traducir algo así. No recuerdo cuál fue mi resultado final (perdí todas mis traducciones y artículos con nuestro querido virus Chernobil) pero no puse dango por ninguna parte sino algo más bien, como "siempre pensando en la comida", "¿Comida? Anda, pues ahora sí que me ha entrado hambre", no sé si habrá quedado mejor o peor pero, en este caso, opté por hacer llegar el espíritu de la conversación, en vez de transmitiros algo demasiado literal con las explicaciones correspondientes de lo que era dango y demás.

Y hablando de nuestra conejita favorita, ¿sabíais que, según el horóscopo chino, estamos en el **año del conejo**? Pues sí, y es símbolo de paz, benevolencia y ventura y se le asocia con el refinamiento, la sensatez y la moderación. Tras la violencia del año del Tigre, viene ahora la paz, el año del conejo nos ofrece un respiro y una oportunidad de salir de la turbulencia. Es un año benigno y reconciliador, reina la elegancia y la exquisitez, florece el comercio y la industria, por todas partes se realiza a gran escala la reconstrucción, la guerra ha cedido el lugar a la diplomacia, la violencia es sustituida por la paz, se revaloran la mesura y la discreción, tanto en la política como en las relaciones personales se concede importancia al respeto y a la tolerancia. No está mal, ¿eh? Y para los que no sepáis, rige a los nacidos en días de los años 1975, 1987 y 1999 entre otros.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es



¿Y SI TODAS LAS EDITORIALES PUBLICARÁN EL MANGA COMO NORMA?

Lo siento por los señores de Norma que puedan leer esta página y les recomiendo que si tienen alguna crítica al respecto me la digan directamente a mí, no molesten a nuestro jefe por esto ya que esta es una opinión completamente mía y que nadie más de la revista, ni la revista en sí, tienen que necesariamente compartir.



Bien una vez dicho esto empecemos. Es por todo el mundo sabido la mala edición con que suele obsequiar la susodicha editorial a sus compradoras de manga (no olvidemos que también edita otras cosas, y por ejemplo, los cómics de "La casta de los metabarones" o los de Luis Royo están bien publicados), ¿os imaginaís que todas las editoriales de nuestro país hubieran seguido sus pasos? Papel de mala calidad, enganchado de los cómics pésimo, reproducción lamentable y unos precios abusivos (seguramente justificados por el gran coste de la tinta negra en nuestro país).

Obviamente la gente dejaría de comprar manga, por lo menos nacional, ya que algún que otro friki se lo compraría en japonés, francés, inglés, italiano o cualquier lengua mínimamente comprensible, y claro, el cómic japonés dejaría de existir en nuestro país y se hubiera convertido en una moda pasajera, porque por si alguien no se ha dado cuenta eso es precisamente lo que le está pasando a Norma, todo el mundo habrá visto el poco material que saca y que casi todo es erótico. Pues bien, a lo que íbamos, decíamos que todas las editoriales publican como Norma y por lo tanto la gente dejaría de comprar mangas (bueno, siempre habría alguna masoca que compraría basándose en la creencia que es mejor que salga mal publicado que que no salga, pero serían tan pocas que para el caso estaríamos en las mismas), basándose en este hecho tan lamentable es muy posible que no llegase a nuestros lares ni una cuarta parte del anime (y eso que tampoco nos llega tanto, así que imaginároslo) que nos llega ya que pensarían que no vendería por el hecho de que el manga en el que están basados no tuvo el más mínimo éxito, y claro ¿quién se aventuraría a un negocio al cual se le ve muy poco futuro y menos beneficios? Así que sólo nos quedaría la ración de anime que podemos ver en las cadenas de televisión (que como es sabido por todo el mundo va a rachas, podemos tener una época en la que no damos abasto para verlas todas y otras de una sequía inaguantable). Pero esto tampoco sería muy fiable ya que al no haber datos realmente favorables para el manganime, a la más mínima presión por parte de una asociación de padres, sería muy posible que la cadena de televisión quitase de sus pantallas esa serie que le está dando quebraderos de cabezas con esas pesadas (y perdonad la expresión). Así que llegamos a la conclusión que si todo el mundo hubiera seguido el ejemplo de la susodicha editorial lo mejor sería irse a vivir a otro país donde pudiéramos seguir con nuestra afición (que a veces ya cuesta seguirla tal y como están las cosa para que encima nos las compliquen más). Por suerte para todas nosotras eso no ha ocurrido y el resto de las editoras de manga se han distanciado profundamente de su "competidora" ganándole sensiblemente la partida, tal y como es el caso de Planeta (gracias a su Biblioteca Manga y a sus tomos tipo *Marmalade Boy* y *Detective Conan*) y Glénat España (gracias a sus tomos como *Noritaka* y a publicaciones como *Ikkyu* y *Raika*) que han sabido sacar buen material, bien editado y a un precio bastante asequible, todo y que el principio de Glénat fue caótico ahora es una de las mejores, por no decir la mejor, editoras de manga en nuestro país. Bien, hasta aquí he llegado por hoy, ya sólo me queda agradecer a Planeta y Glénat no haber seguido a Norma en sus publicaciones y ofrecernos el material que nos ofrecen a la calidad que lo hacen. Cuidarsus todas, nos vemos.

OPINIÓN

Si bien es cierto que todas (o casi todas) las obras de Rumiko Takahashi han sido editadas en nuestro país, no es menos cierto que ésta ha sido una de las autoras peor tratadas por la editorial que puso a la venta sus mangas. Todas, tarde o temprano, han sido canceladas. Lo que voy a hacer a continuación es un análisis del por qué de todo esto y algunas posibles soluciones desde el punto de vista de un mero lector, que no fan, de Rumiko Takahashi.

Antes de nada una puntualización. Las obras de Rumiko Takahashi que han durado menos son los mangas más personales, los más serios y profundos de su bibliografía. No deja de ser curioso también que una de las mejores obras de esta autora, según muchos fans, no es *Ranma ½*, sino *Maison Ikkoku*, que apenas duró medio año publicándose.

Pasemos al análisis: imaginaros que una editorial (Planeta) decide editar material de una autora (R. Takahashi). A la hora de dar forma a su edición, se fijan en la cantidad de tomos originales de una de sus series (*Ranma ½*) y se dan cuenta de que supera la treintena. A pesar de los pesares, la 1ª edición de *Ranma ½* no superaba las 50 páginas, por lo que el ritmo de publicación se ralentizaría de una manera espectacular. Se hicieron unos cálculos en los que se llegó a la conclusión de que Ranma, publicada ininterrumpidamente, no acabaría hasta el año 2007. Seguramente, si eso hubiera llegado a pasar, Planeta hubiera hecho una reedición en tomos, a lo *Dragon Ball*, ante el cabreo de todos aquellos que se coleccionaron la serie durante años.

Las posibles respuestas de Planeta serían del tipo "nosotros nos basamos en la edición de Viz comics) o "el lector español no está (por aquellos tiempos) acostumbrado y/o dispuesto a gastarse mucho dinero en un mangas". A las dos respuestas se les encuentra fácil réplica. A la primera, se les podría decir dos cosas: que Viz hace una reedición recopilatoria en tomo del material correspondiente a una parte y que el mercado USA es totalmente distinto al español, por lo que lo mejor para una editorial sería mirar por sus propios intereses y después por los de los demás. A la segunda "excusa" se les podría proponer publicar Ranma (o la serie que sea) en formato Biblioteca Manga, o tomo, para acelerar la publicación. Hay ejemplos de series que han funcionado mediante este sistema (*Bastard!*) y creo que Takahashi tiene la fama suficiente como para tomar este tipo de riesgos en la edición una serie larga como lo suelen ser las de esta autora japonesa. Por eso llego a la conclusión de que la edición de Ranma tal y como la efectuó Planeta era una crónica de una muerte anunciada que tan sólo las buenas ventas pospondrían.

Pero hasta ahora me he referido a la serie que mejor acogida ha tenido por parte del fan español. El resto de series de esta autora han pasado por las librerías españolas sin pena ni gloria. ¿Qué se puede explicar de *Maison Ikkoku*, con un título adaptado que me niego a teclear, de *Lamu*, *El Mundo de Rumiko* etc...?

Pues mucho, pero no muy bueno. De *Maison Ikkoku* se editó el primer tomo de los muchos que tiene y del cual se dejaron sin publicar algunos capítulos (¡qué majos son los chicos de Viz!), total, 7 números cuarteados con algunos trozos olvidados que serán la excusa perfecta para que el Takahashi-adicto se inicie en el maravilloso mundo de la violencia editorial. Con *Lamu* pasó lo mismo y con *el Mundo de Rumiko* también (y eso que esta no era una obra larga). Pero Planeta no lo hace todo mal. *La tragedia de P* y *1 o W* estuvieron sabiamente editadas a un precio no demasiado alto y, por lo visto, con una buena aceptación. Eso demuestra que la alternativa a la publicación en tomos es la más sensata de todas.

Pero no me gustaría acabar sin comentar dos de las iniciativas que existen para solucionar esta situación. Por un lado la edición por parte de los aficionados: un grupo de fans/otakus/frikis cogen una obra y la escanean, traducen, montan, fotocopian y ponen a la venta como si de una editorial se tratara. Lo malo, el alcance es escaso y la posibilidad de que el proyecto se vaya al traste (no hay que olvidar que esta gente son aficionados como tú y como yo y pueden ocurrir mil cosas que impidan la edición cutre salchichera de su manga preferido.

La otra alternativa es la de la recogida de firmas, pero en ella tenemos un arma de doble filo. Por un lado es bueno que los fans promuevan iniciativas de este tipo y que aúnen esfuerzos para una causa (mantener una serie o hacer que la publiquen). Pero por otro lado está la recogida de firmas que no sirve para nada, puesto que la gente que firma, por ejemplo, que continúen con la edición de una serie y no se la compran cuando está a la venta, no hacen otra cosa que volver escépticos a los editores en cuanto al tema de la recogida se refiere. Hay casos evidentes como el de *Patlabor* y lo mejor sería que no se repitiera. Realmente creo que fans de Rumiko hay a patadas, por lo que conseguir firmas para que prosigan una serie o editen material nuevo no costaría nada (es más, creo que ni hace falta). Está claro que las editoriales no ponen de su parte para que el fan de esta autora esté contento, pero el fan tampoco debe de ponerse a ese nivel.

Ackman
ackmanu@lettera.net



PALABRAS Y PALABROS

Esta vez, estimado público, me vais a tener que permitir que escriba sobre algo que no tiene nada que ver con el manganime. Muy a mi pesar, mi conciencia -sí, algunas personas tenemos de eso- me obliga a escribir sobre la estupidez del genérico femenino, que las altas instancias de Minami 2000 han decidido imponer.
Dejemos en claro la cuestión clara de una vez: yo, Jaime Ortega, estoy EN CONTRA del genérico femenino. ¿Por qué? Por unas cuantas razones, quizá equivocadas (o no) pero que son mías.
En primer lugar, porque el uso del este genérico se hace a espaldas de quienes escribimos en esta revista. Si se hubiera decidido en una reunión del equipo de Minami 2000, no tendría nada que objetar. Pero una cuestión parecida ya fue democráticamente derrotada. Y como por las buenas no se ha podido, se hace por las malas.
En segundo lugar, por desvirtuar el mensaje que queremos hacer llegar. Primero se impone el genérico femenino ¿después, qué? ¿Las ideas políticas de la dirección?
En tercer lugar, la nimia e intranscendente cuestión del lenguaje. Veamos: la gramática del idioma español/castellano -escoged lo que más os guste- no "admite", AFIRMA QUE para referirse a elementos de distintos géneros SE USE EL GENÉRICO MASCULINO ¿injusto? ¿machista? Puede ser, o no, pero eso no nos da derecho a jugar con el idioma. Si algo hay que no debe mezclarse es la política y la gramática. Porque si es por eso, también deberíamos usar la "Z", la "K" y "B" para no ofender a aquellas personas que no tuvieron la suerte de aprobar lenguaje en EGB y/o creen que una "REBOLUZION" es más "RADIKAL" por pegarle patadas al diccionario. Resumiendo, que quien quiera un lenguaje neutro, sin géneros, que aprenda inglés y nos deje en paz.
Esto es todo, lamento haberos atosigado con algo que supongo que os importa un bledo, porque lo que queréis es que os hablemos de manga y anime y no de esta clase de asuntos.
Sólo me queda recordarle a nuestra querida Lázara Muñoza -¿Ah, aquí no vale el genérico femenino? - que los experimentos, en casa y con gaseosa, y con sus artículos.

JAIME ORTEGA
(ese nioñista machista repugnante (no, no me defino así, es que voy adelantando futuros insultos))

Nota de Lázaro: Quitando que el la Real Academia de la Lengua SÍ, y repito, SÍ admite (AFIRMA) la validez del genérico femenino para referirse a elementos de distintos géneros con la misma autoridad que hasta hace poco tenía en solitario el masculino (a ver si nos actualizamos y estamos al día en cuestiones gramaticales, Jaime y casi todos los lectores que me habéis venido con este tema), y que el tema SÍ, y repito, SÍ se habló en una de las reuniones, debo admitir que el resto es cierto. Lo del genérico femenino es algo que impuse contra una total (bueno, Chiisai me apoyó, y a algunos (pocos) les dio igual) oposición por parte del equipo colaborador de Minami 2000 (tuve que escuchar cosas como, literalmente, "no comulgamos con tonterías como lo del lenguaje no sexista"), y sí es cierto que no puedo imponer mi criterio personal de esta forma (aunque supongo que si hubieran sido ellos los que querían usar el genérico femenino y yo el que hubiera dicho que no no se hubieran escandalizado tanto). Así pues, que cada cual escriba como le dé la gana usando el genérico que le salga de los mismos (o las mismas).
Aunque antes de dejar zanjado el tema criticar a los muchos lectores que me han escrito indignados por el cambio de genérico aludiendo, entre otros, que "no todos los lectores somos chicas". ¿Acaso sois todos chicos? ¿Qué pasa, que es más fácil que sean las chicas las que se acostumbren a tener que verse incluidas en el género masculino que no que vosotros os acostumbréis a incluiros en el femenino? Macho, toma ya defensa del genérico masculino!!
Ya digo, a partir de este número (incluido) ya no hay cambio de géneros, cada cual escribirá como quiera. Y, por supuesto, lo siguiente hubiera sido no ya imponer mis ideas políticas, sino [PONER AQUÍ LA MAYOR BURRADA QUE SE OS OCURRA].
Manda huevos, Jaime, que precisamente tú con lo que conoces tanto a mí como a la política de la revista saltes con semejante gilipollez.

La animación por encima de todo

El deporte periodístico conocido como "ataque indiscriminado al manga y al anime" no es una afición tan reciente. Antes incluso del desembarco masivo de producciones niponas que trajeron consigo las televisiones privadas a principios de los noventa, un crítico de arte como Ramón Freixas escribía: "Japón abastece a Occidente suministrando material para series televisivas (a retener *Heidi* o *Marco*), series de nefastas bondades, insobornablemente lacrimógenas, insoportablemente reaccionarias, que han traumatizado a infantes y adultos". Como se puede ver, el filón de despropósitos es casi inagotable; casi tanto como la imaginación.

Como buen representante del género, *Marmalade Boy/La Familia Crece* tampoco se ha librado del linchamiento público en los foros de opinión periodísticos. Sin embargo, entre la maraña de manidas argumentaciones a que nos tienen acostumbrados estos mesías de fin de milenio, me ha llamado la atención una que, a nivel técnico, calificaba la serie como "pobremente animada".

Vista la cerrazón mental que exhiben estos supuestos expertos, parece tarea de titanes intentar hacerles ver la diferencia entre "serie destinada a la televisión" y "superproducción cinematográfica". Esta vez, mis reflexiones van por otro camino.

¿Es tan determinante la calidad de animación a la hora de juzgar una serie? ¿Realmente está justificada la relevancia que se le da a este factor? En el caso de Disney y de sus discípulos, indiscutibles maestros en este arte, la respuesta parece ser afirmativa. Mas habría que preguntarse si es acertado usar este método de evaluación con las producciones japonesas.

El primer manga que cayó en mis manos, hace ya tiempo, fue un número de *Dragon Ball*. Lo primero que exclamé al ojear su contenido fue: "¡Coño! Si es clavadito a la serie". Acostumbrado a que los cómics occidentales y sus correspondientes adaptaciones televisivas no guardaran, en la mayoría de los casos, una relación muy próxima, me resultaba extraordinariamente llamativa esta fidelidad. Incluso los planos y la puesta en escena estaban directamente calcados de la idea que el autor había reflejado originalmente en el papel. Éste es el quid de la cuestión.

Es cierto que, en general, los japoneses suelen utilizan menos *cels* que las demás escuelas de animación. Y la razón es muy sencilla: no los necesitan. Sus concepciones son tan cercanas al cómic impreso que incluso adoptan las mismas técnicas narrativas. Sus personajes transmiten toda una gama de sentimientos sin necesidad de estar continuamente en movimiento. La misma escena que un animador americano realiza empleando un costoso travelling, el japonés lo resuelve con cuatro planos estáticos. Utilizando menos recursos, se llega al mismo resultado. El efecto final es incluso más atractivo.

Lo que en un principio era un hándicap -reducción del número de dibujos para hacer frente a una elevada producción sin disparar el presupuesto-, han sabido transformarlo en una virtud. Al hacer frente al problema de tener que contar una historia con esta limitación de medios, han ido desarrollando toda una serie de recursos narrativos que, por sí mismos, constituyen toda una forma de arte. Ya nos resultan habituales, en las escenas de acción, esos fondos compuestos por barras de colores -el equivalente de las líneas cinéticas de los mangas- que acentúan la sensación de movimiento a gran velocidad. O esos planos congelados de los protagonistas en pleno ataque, frecuentemente empleados en la conclusión de cada capítulo, y que realzan el dramatismo de la situación. Pero es que, a poco que te fijes en tus series o películas favoritas, encuentras detalles de este tipo. Recuerdo especialmente uno de ellos. Se encuentra en esa maravillosa entrega de *KOR*, el *Ano hi ni Kaeritai**. En una escena en concreto, Madoka (Sabrina) aguarda a Kyosuke (Johnny) en su casa tras haber mantenido con él una dramática conversación telefónica. El equipo de animación tiene la feliz idea de plasmar dicha espera con un plano de la protagonista que se va alejando progresivamente. Sin embargo, un zoom tan prolongado sobre un mismo dibujo plantea no pocos problemas técnicos. Lejos de desechar la escena, los animadores finalmente la resuelven de una manera genial: sitúan a Madoka jugando con el interruptor de la luz. Así, en cada intervalo de oscuridad, se cambia el plano actual por uno más lejano. No sólo consiguen dar con la salida al problema, sino que integran de lleno dicha solución en la historia, puesto que en ese apagar y encender la luz queda reflejada la marea de dudas que acosa a Madoka, al verse obligada a elegir entre la amistad que le une a Hikaru (Rosita) y el amor que siente por Kyosuke. ¿No es alucinante?

Conclusión: no voy a poner en duda el valor artístico que tiene la animación pura y dura, pero sí que me niego a aceptar que, a la hora de poner nota a una obra, se constituya en condicionante ineludible. Como si no hubiera otros cientos de aspectos destacables...

Raven
raul_ruiz@teleline.es

**Para los incultotakus como este servidor: me estoy refiriendo al OVA que Telecinco dividió en dos capítulos a modo de conclusión de la serie. En él, si recordais, Kyosuke finalmente confiesa a Hikaru que es de Madoka de quien realmente está enamorado.*

AMOR A PRIMERA VISTA

Para mí, como para la mayoría de las personas (sean otakus o no), la primera impresión cuenta y mucho. Los primeros segundos son fundamentales. Por eso, recuerdo más las series que me entraron desde el principio por los ojos, que me atraparon en los primeros segundos, los cuales suelen coindicir con el opening, claro.

Y escudriñando el CD de Minami2000 dedicado a los Robots me encontré con uno de mis favoritos. **Gundam MS08 Shôtai** me atrapó desde el principio. Me empezó a gustar al oír los primeros acordes de la música de inicio y me terminé de enamorar de ella cuando vi la animación: una lancha patrullera zozobrando con el oleaje que levantaba un Gundam, los ojos de un soldado de a pie mientras los colosos disparaban, la lluvia cayendo sobre los pilotos de los MS y un señalero dando la orden de partida al Gundam. Sugoiiiiii!!! Tres cuartos de lo mismo me pasó al ver el primer episodio (y eso que era una copia taiwanesa, subtitulada y en un estado lamentable) con otro anime de la saga: **Gundam W** y "Just Comunication" sonando a toda leche por los altavoces. Difícil de resistirse, ¿no? (*NdL: Sí, y mucho*).

Y luego, me pongo a pensar en las series que más me gustan y descubro que de todas ellas me enamoré desde el principio. De **KOR** tuve la suerte de no ver el opening aquel de "... Jooooohnny, no para un momento...", así que mi primer contacto con la serie fue *Madoka* en lo alto de la escalera (¿y cómo no enamorarse de ella al instante?). En **Touch**, lo primero que vi fue a *Tatsuya-Carlos Alvarado* mirando a *Minami* con ojos de cordero degollado mientras su hermano *Katsuya-César Alvarado* le observaba a escondidas y me dije: aquí hay tomate. Y lo hubo, efectivamente. La combinación de Valkiries y la voz de *Lin Minmai* fue más que suficiente para hacerme un fan de **Macross**, a pesar del señor *Carl Macek* y sus inventos "robotechinanos".

Sin embargo, con **City Hunter** me pasó lo mismo, pero al revés. Lo primero que vi de esa serie, que malgrabé un día de la Pantalla Enemiga, fue un cachito del episodio primero y, eso sí, el maravilloso ending de "Get Wild". Con **Ranma 1/2** me pasó que tuve la suerte de haber leído el manga mucho antes de ver el anime, así que ya tenía el camino asfaltado para gustarme. De **Juliette Je´taime**, alias **Maison Ikkoku**, lo primero que recuerdo es al pobre *Godai* sufriendo en sus carnes a la Banda Loca (*Mrs. Ichinose, Yotsuta* y *Akemi*), mientras una *Kyoko* desesperada intentaba hacerse oír; me reí como pocas veces. ¿Lo primero que vi de **Sailor Moon**? La faldita de *Usagi*, por supuesto ^_^ . Tres cuartos de lo mismo me pasó con **Evangelion**, **Escaflowne**, **Slow Step** (me he pasado AÑOS buscando la banda sonora de esta serie y al fin la tengo :-) o con **Moldiver**. Música y animación. Esa es la receta.

Un caso curioso me pasó con **Macross Plus**. Aunque había visto los diseños de personajes y mechas, las portadas de los vídeos y hasta algún fotograma del anime, lo que me atrapó de la serie fue su banda sonora, a cargo de la incomparable *Yoko Kanno*. El opening, con la versión instrumental de "Voices", es soberbio; pero deberíais probar un día a apagar todas las luces, poner el equipo de música al máximo (o al máximo que os dejen vuestr@s vecin@s) y escuchar "Santi-U". Lo flipas, figura. Acabas viendo mensajes ocultos en los dibujos del ecualizador. Mejor que un tripi :-)

No lo sé seguro, claro está, pero sospecho que hay un montón de gente, publicistas, sociólogos, psicólogos y otra gente de mal vivir, que se dedica a estudiar cómo captar la atención de la gente con esos primeros minutos de animación y música. Y en Japón, son expertos en eso. No tienen más remedio, enfrentados a un mercado supercompetitivo con muchísima oferta y una demanda estable. Cuando los productores de animación de España (perdón, del Estado Español ;-)) se reunen a quejarse de que el público les da la espalda y se vuelca en productos extranjeros, en vez de apelar al tradicional Complot Judeo-Masónico (o en este caso, Nipón-Yanky) y hablar de colonialismo cultural, revancha por Hiroshima, la Amenaza Amarilla y demás sarta de gilipolleces... ¿Por qué esa gente no se sienta y analiza, por ejemplo, el opening de **Marmalade Boy** (el de "Egao ni Aitai", claro)? Hablan de falta de medios y de dinero, pero ahí tienen un producto súper rentable y súper sencillo de fabricar (mmm... empiezo a hablar como *Enrique Iglesias*). Dejad de quejaros, hij@s mí@s, y moved el culo... que entre **Los Fruitis** y **Slayers** sigue habiendo un abismo de distancia (¡Tezuka sea loado!). A hacer los deberes, hala.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.com

Internet

¡Hola ot@kus!...
En este número dedicado a la genial autora, Rumiko Takahashi he decidido hacer una edición especial de esta sección. Sin que sirva de precedente, en estas páginas no sólo voy a comentar de forma más extensa de lo normal las páginas relacionadas con la autora y su obra cumbre, *Ranma ½*, sino que he decidido compartir la sección y salirme un poco más del tema de portada. Este mes trataré con profundidad las páginas personales que vosotros me habéis hecho llegar y alguna que otra curiosidad más.

THE WORLD OF RANMA 1/2

Entre la multitud de páginas dedicadas a Ranma y sus amigos, esta se puede decir que es de las más completas, o por lo menos una de las que de veras merece la pena visitar si se es un aficionado a las enrevesadas y divertidas historias a las que nos tiene acostumbrados *Rumiko Takahashi* en su manga. Dispone de todas las secciones necesarias para hacer las delicias de cualquier otaku en la ReD: las habituales como son la galería de imágenes, el archivo de sonidos y la sección de downloads (que pasaré a comentar más tarde) o algunas más interesantes y difíciles de encontrar en páginas de este tipo, como son "Interwievs" (entrevistas a los personajes! ^_^). En la sección de downloads, podemos encontrar toda clase de videos, mp3, canciones y archivos que si se tiene la oportunidad no tienen desperdicio alguno para cualquier otaku interesado en el mundo de *Ranma ½*.
URL: www.bahamut.com/ranma/

RANMA 1/2 GALLERY

Como su propio nombre indica, es una galería de imágenes de Ranma ½, no tiene más secretos, pero si lo que te gusta es coleccionar ilustraciones sobre tus series, mangas o autores favoritos, no te desagradará dar un paseo por aquí.
URL: cyberwheel.simplenet.com/ranma/

RANMA 1/2 FAQ

Las siglas FAQ, quieren decir "Frequently Asked Questions", algo así como las respuestas a las preguntas más frecuentes sobre algún tema en concreto. Esta página así lo hace, y no sólo ofrece todo tipo de información que podamos buscar sobre los personajes u otros aspectos de la obra de *Rumiko*, sino que además adorna todo el contenido con secciones muy bien ordenadas. Ponen a nuestra disposición los scripts (traducciones) de los tomos japoneses del manga, listas de golpes y movimientos de artes marciales que utilizan los personajes, imágenes escaneadas, tablas con las relaciones amorosas de los protagonistas, curiosidades sobre la cultura japonesa, una galería de Wav's (archivos de sonido) donde podremos apreciar las voces originales y dobladas, y en definitiva toda clase de respuestas a las preguntas que te hayas podido hacer siempre sobre uno de los mangas más divertidos que han asomado la cabecita en nuestro país. Muy recomendable aunque gráficamente un poco sosa.
URL: www.geocities.com/Tokyo/Harbor/3405/

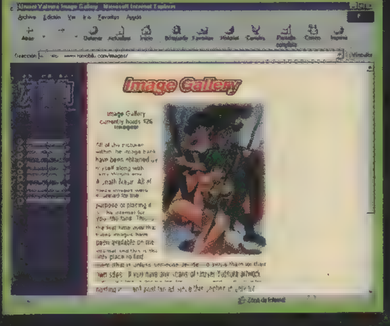


AKANE'S KITCHEN OF PAIN

Si pensabas que lo habías visto todo... está página te sorprenderá, verdaderamente no veía a nadie capaz de dedicar una web site entera a las horribles dotes culinarias de Akane (seguro que Nabiki lo hace mucho mejor ^_~). Una página curiosa en la que podremos navegar y aprender recetas tan impresionantes como la "Tendo Akane's Stir Fry", en el que nos da la receta de cómo cocinar un suculento pollo introduciéndolo en la unidad de CDs de nuestro ordenador, algo no muy recomendable. Un consejo: no intentéis esto en casa ¡pero visitadla!.
URL: mir.med.utoronto.ca/akane/akanecook.htm

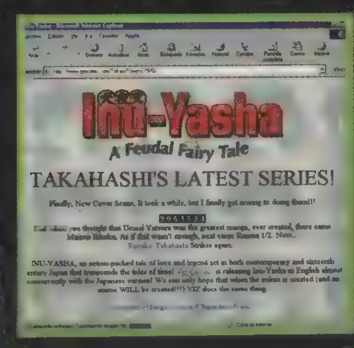
THE URUSEI YATSURA WEB SITE

En esta web site podrés encontrar una amplia galería de imágenes sobre una de las más divertidas historias contadas por *Rumiko*: *Urusei Yatsura* (aunque quizás sea más conocida por *Lamu* o *Lum* en nuestro país). Con un diseño muy atractivo, simple y de fácil navegación, la site nos ofrece varios índices con imágenes y dibujos para descargar y visualizar. No pasa de ser una galería de imágenes pero si sigue en expansión puede convertirse en un punto de encuentro para los aficionados a la obra de *Takahashi*.
URL: www.tomobiki.com/images/



LUM'S WORLD

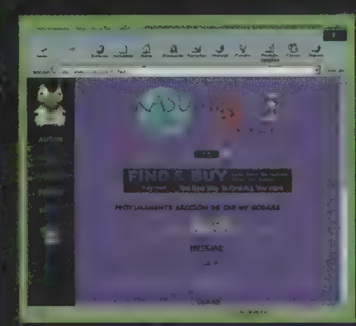
Estad atentos a esta web site que promete estar on-line en muy poco tiempo, sólo por su presentación ya merece una oportunidad, pretende ser



una de las grandes páginas sobre *Urusei Yatsura*. Quizás cuándo leáis estas líneas ya esté activa, así que probad a teclear la URL, quizás os llevéis más de una sorpresa (*NdL: Sí, ya está activa, podéis visitarla cuando os plazca*).
URL: www.lumsworld.com/

INU-YASHA

La más reciente obra de la autora de *Ranma* es *Inu Yasha*, y por supuesto no pueden faltar seguidores y otakus dispuestos a ofrecernos todo lo que saben sobre ella. En esta página podréis



encontrar, dividido en tres secciones, la historia, una galería con todas las portadas del manga original, los personajes y una lista de links a visitar.
URL: www.geocities.com/Tokyo/Towers/7970/

KASUMI'S WEB

Kasumi es una otaku con una página personal muy curiosa e imprescindible para cualquier aficionado al manga o que, simplemente, tenga algo de curiosidad. El diseño está bastante bien (gracias al webmaster Hicks) y lo que más destaca en la site es la sección dedicada a las fotos que han ido haciendo ella y sus herman@s (Hicks y Nabiki) en los dos últimos Salones del Manga de Barcelona. También cuenta con una galería de imágenes "fan art" hecha por otakus como ella a los que les encanta dibujar y promete actualizar la página de vez en cuando. Comparte su afición en la página con una ficha personalizada (una otaku psicóloga hummm...), y sólo me queda decir que son unas amigas a las que les tengo un cariño muy especial.
URL: www.ctv.es/USERS/hicks/

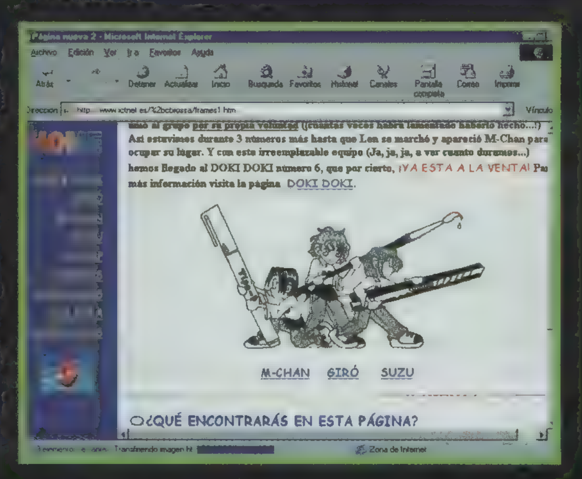
MARMALADE BOY: THE WORLD

Con este nombre, Tower_host intenta dedicar su espléndida web site a una de las series más exitosas en nuestro país últimamente: La familia crece, o lo que es lo mismo, *Marmalade Boy*. La página está en español y eso es un punto a favor sobre cualquier otra site con el mismo tema a tratar que podamos encontrar en la red de redes, además está a rebosar de secciones con información y toda clase de curiosidades de las que podremos disfrutar, seamos o no seguidores de MMB. Los distintos apartados que podemos encontrar son: Argumento, Personajes, La serie de TV, El manga, La música, El Meerchandising, Los Art Books, Dobladores, Curiosidades, Downloads, Comentarios, Encuesta, Galería de imágenes, Guía de compras, Crea tu historia, Gracias a..., Sobre mí, Links y Libro de visitas. De esta página sólo se puede decir que su autor ha cuidado mucho el contenido y se lo ha currado hasta el punto de que a mi parecer ningún aficionado a la serie que se precie debe faltar por su web site.
URL: marina.fortunecity.com/customhouse/165



WAKAI STUDIO

Un día, navegando por la red, me encontré con la buena de Giro, una de las dibujantes españolas a las que más admiro. Hablé con ella y me dio la dirección de la página oficial del *Wakai Studio*. ¿Qué es el *Wakai Studio*?, son un grupo de amigas formado por Giro, Suzu y M-Chan reunidas para compartir su misma afición: el dibujo. Entre sus trabajos más conocidos podemos encontrar la edición del fanzine *Doki Doki*, todo un clásico en lo que a este tipo de publicaciones se refiere. Si queréis saber más sobre ellas, sólo tenéis que pasaros por su web site.
URL: www.ictnet.es/+cbrosso



Bueno, eso es todo por hoy, espero que lo que aquí habéis leído os sirva para entreteneros un ratito y endulzar el largo paso por la inmensidad red. Yo siempre estaré aquí, intentando haceros pasar un buen rato y ya sabéis que si deseáis ver comentada vuestra página personal, votar por alguna en concreto o incluso hacerme llegar vuestra opinión, mi dirección de e-mail está abierta a todo el mundo. Un saludo ^_^

Javi Araguz "XAC"
xacdaisuki@hotmail.com



Música

La música que aparece en la obra de Rumiko, una papeleta bastante complicada. Para facilitaros las cosas, he dividido la música en cinco bloques. Tres para las obras de TV más conocidas (y largas) que serán *Ranma*, *Maison Ikkoku* y *Urusei Yatsura*. El cuarto bloque tendrá el resto de la música, correspondiente a la Saga de las sirenas, El Mundo de Rumiko y One Pound Gospel. El último bloque irá dedicado a grupos, cantantes o curiosidades relacionados de algún modo con este mundo.
En algunas ocasiones, veréis que falta alguna fecha exacta, o la referencia de algún CD. Os recuerdo que uno no tiene el don del conocimiento absoluto. Los datos en ocasiones varían ligeramente según la procedencia, aun así son bastante fiables.
Ranma ½ tiene, como no podía ser de otro modo, una auténtica pila de CDs. Tengamos en cuenta la longitud de la serie de TV, películas y OVAs. Eso por no hablar de la extraordinaria agresividad de las ventas en Japón. Mirad por curiosidad las fechas de lanzamiento y veréis que en ocasiones sale un nuevo CD no ya anualmente, sino cada pocos meses.
Como en otros casos, a menudo cantantes y dobladores son los mismos. Pero si algo hay que destacar en la música de Ranma es la presencia en muchas composiciones de Kenji Kawai. Kenji Kawai es uno de esos compositores polifacéticos, capaz de hacer música casi "a la carta". Composiciones francamente desmadradas, baladas, o puramente instrumentales. Algunas de las otras obras de este autor pueden oírse en la música de *Ghost in the Shell*, *Patlabor*, *Vampire Princess Miyu*, *Devilman*, *Irresponsible Captain Tylor*, y muchas más. A menudo, me pregunto cuándo dormirá este hombre.
Pero pasemos a lo interesante. Supongo que al menos una pequeña descripción de los CDs más interesantes no esta de más. Sobre todo para no meter la pata al comprar alguno y llevarnos luego una decepción.

Ranma 1/2 opening theme Jajauma ni sasenaide
(Nishio Etsuko)
Primer single de la serie. Como curiosidad, la cantante debutó aquí, tras ganar un concurso de Idol Singers.

Ranma 1/2 Ongaku Doujou [Music Gymnasium]
Mezcla de música con conversaciones. Algo muy común, de hecho, en los CDs de Ranma. Contiene el opening y ending, algunas canciones y el resto son instrumentales.

Ranma 1/2 Nettou-ongaku-hen [Hot Fighting Music Collection]
Solo tiene un tema vocal, y buena parte de la música aparece ya en otros CDs

Ranma 1/2 Nettou Uta-gassen
Disco para frikis, o para gente dispuesta a oír temas bastante "raros". La música se corresponde en gran medida a unos videos musicales de la serie, donde los personajes acuden a una emisora de TV y cantan por turnos. Por ejemplo, en un tema Ranma canta como chico/chica mientras se oyen los cubos de agua, los gritos de Kunou animando a Akane, los berridos de Azusa, o el espantoso tema que canta Kodachi, con unos gallos capaces de poner los pelos de punta. Está lleno de situaciones cómicas y de chistes, obviamente en japonés (tenéis un ejemplo en el CD, en concreto el de Genma; queríamos haber metido más pero no había espacio).



Ranma 1/2 Uta Koyomi Heisei 3-nendo-ban
Más conocido por "Calendar 91", este disco contiene temas vocales bastante más normales. Incluye temas muy conocidos para los aficionados, como el "Neko Hanten Menu Song", el "Haikei, Akane-san" o el "November Rain". Disco bastante recomendable (*NdL: Corroboro, este CD es la leche*).

Ranma 1/2 DoCo * First
Es un CD más bien corto, pero con estupendos temas vocales. Lo mismo valdría para el DoCo Second.

Ranma 1/2 Chuugoku Nekonron daikessen!
Simplemente, es la banda sonora correspondiente a la primera película, editada en castellano como "Gran Golpe en Nekonron". Sólo tiene un tema vocal correspondiente al ending de la película. La banda sonora está compuesta por Kenji Kawai (para variar)

Ranma 1/2 Kakutou Uta Karuta [Fighting Song Karuta]
"Karuta" es un juego de cartas tradicional en Japón. La versión original de este disco viene con un juego de cartas. Hay 45 temas, que cantan diferentes protagonistas de la serie por orden alfabético (alfabético en Japonés desde luego). Es otro de esos CDs bastante demenciales, mezclando conversaciones, temas cortados a mitad por intervenciones de otros personajes, versiones nuevas de otros temas... Recomendable para fans de la serie, aunque no para los que buscan sólo una colección de canciones.

Ranma 1/2 Saikyou Ongaku-hen
Disco puramente instrumental. Viene con cien pegatinas de los personajes en versión superdeformed (ya sabéis, en pequeño y cabezón).

Ranma 1/2 Kessen Tougenkyou! Hanayome o torimodose!!
Aquí tenemos la banda sonora de la película "Nihao mi concubina". Como veis, él titulo original y el que se uso en España se parecen en... bueno, no sé en qué se parece. En este caso, la banda sonora corrió a cargo de Matsuura Akihisa. Como curiosidad, viene con un libreto impreso en tinta fluorescente y brilla en la oscuridad.

Ranma 1/2 Opening Shudai-ka shuu
Colección de los Openings de la serie. Un disco bastante interesante e íntegramente compuesto por temas vocales.

Ranma 1/2 Ending Shudai-ka shuu
Colección de Endings de la serie, al igual que el anterior es una compra interesante.

Ranma 1/2 Densi Yuugi Ongaku-shuu
Corresponde a la música usada en el juego de Mega-CD. Trae sólo 2 temas vocales.



Título	Referencia	Fecha
Ranma 1/2opening theme Jajauma ni sasenaide (Single)	Kitty CD-S: H00K-30018	25/[illegible]
Ranma 1/2 Ongaku Doujou [Music Gymnasium]	Pony Canyon PCCG-00192	21/10/92
Don't mind lay-lay boy (Single)	Kitty CD-S: H00K-30053	25/[illegible]
Ranma 1/2 Nettou-ongaku-hen *1	Pony Canyon PCCG-00013	21/01/90
Fuuruuda Inyuan (Single)	Pony Canyon CD-S: DMP-10	
Ranma 1/2 Nettou Uta-gassen *2	Pony CanyonPCCG-00086	21/04/92
Ranma 1/2 Uta Koyomi Heisei 3 nendo ban (Calendar 91) *3	Pony Canyon PCCG-00101	21/[illegible]
Ranma 1/2 ending theme Friends (Yawmin) (Single)	Kitty CD-S: KDTR-2011	16/01/90
Lambada RANMA (Ranma opera troupe) (Single)	Pony Canyon PCDG-00005	
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 1 (Single)	Pony Canyon PCDG-00016	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 2 (Single)	Pony Canyon PCDG-00017	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 3 (Single)	Pony Canyon PCDG-00018	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 4 (Single)	Pony Canyon PCDG-00019	21/[illegible]
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 5 (Single)	Pony Canyon PCDG-00020	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 6 (Single)	Pony Canyon PCDG-00021	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 7 (Single)	Pony Canyon PCDG-00022	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 8 (Single)	Pony Canyon PCDG-00023	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 9 (Single)	Pony Canyon PCDG-00024	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 10 (Single)	Pony Canyon PCDG-00025	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 11 (Single)	Pony Canyon PCDG-00026	21/01/91
Ranma-teki kagekidan - uta iri original karaoke 12 (Single)	Pony Canyon PCDG-00027	21/01/91
Ranma-teki kikaku omban III Ranma 1/2 DoCo* First *4	Pony Canyon PCCG-00142	21/07/91
It's Love (Rabbit) (single)	Pony Canyon PCDA-00252	21/10/91
Ranma 1/2 Chuugoku Nekonron daikessen	Pony Canyon PCCG-00156	13/11/91
Ranma-teki kikaku omban IV Ranma 1/2 Kakutou Uta Karuta*5	Pony Canyon PCCG-00163	21/12/91
Ranma 1/2 1992 Music Calendar - Akane no Omoide Nikki	Kitty CD-S: KACD-3001	
Ranma 1/2 Chuugoku Nekonron daikessen (Drama)	Pony Canyon PCCG-00168	21/01/92
Love Seeker Can't Stop It (VisioN) (Single)	Kitty CD-S: VJDA-00010	29/04/92
Ranma 1/2 Nettouhen ending theme (Single)	Kitty CD-S: KDTR-2044	27/05/92
Ranma 1/2 Saikyou Ongaku-hen	Pony Canyon PCCG-00175	03/06/92
a Piece of Love / Epson 92 cm song (Picasso) (Single)	Kitty CD-S: KTDR-2049	17/07/92
Ranma 1/2 Kessen Tougenkyou! Hanayome o torimodose!!	Pony Canyon PCCG-00186	17/07/92
Ranma 1/2 Opening Shudai-ka shuu	Pony Canyon PCCG-00190	21/10/92
Ranma 1/2 Ending Shudai-ka shuu	Pony Canyon PCCG-00191	21/10/92
Ranma 1/2 Music Calendar 1993 (Single)	Kitty CD-S: KACD-3002	—/12/92
Ranma 1/2 Densi Yuugi Ongaku-shuu Electronic Game Music	Nippon Columbia COCC-10689	21/03/92
Ranma to Akane no Ballad (Single)	Pony Canyon PCDG-00060	10/06/93
Koi da!! Panic (Single)	Kitty CD-S: KTDR-2067	21/10/93
Ranma-teki kikaku omban III Ranma 1/2 DoCo Second	Pony Canyon PCCG-00326	16/12/94
Ranma ½ Music Calendar 95	Pony Canyon PCCG-00195	1994
DoCo Original Karaoke	Pony Canyon PCCG-00327	20/01/95
Ranma ½ Anything-Goes Box Set Bonus CD (Single) *6		1997
Ranma ½ Super Best	Pony Canyon PCCG-00491	17/03/99

*1: Agotado. Se reedito como Pony Canyon PCCG-00193 el 21/10/92
*2: Agotado. Se reedito como Pony Canyon PCCG-00194 el 21/10/92
*3 :Agotado. Se reeditó como Pony Canyon PCCG-00195 el 21/10/92
*4: Agotado. Se reeditó como Pony Canyon PCCG-00196 el 21/10/92
*5: Agotado. Se reeditó como Pony Canyon PCCG-00197 el 21/10/92
*6: Sólo disponible como regalo al comprar un pack de cintas dobladas (V-RBS02)

Ranma 1/2 1992 Music Calendar - Akane no Omoide Nikki -
Este curioso single dura casi 18 minutos. Contiene monólogos de Akane, teóricamente sólo está disponible pidiéndolo a Kitty Records, aunque lo he visto en alguna tienda.

Ranma 1/2 Music Calendar 1993
Otro single curioso, contiene versiones instrumentales de algunos openings.

Ranma to Akane no Ballad
Este single, de 20 minutos (he visto CDs más cortos) contiene un Ending orquestado, una historia y una versión en karaoke.

Ranma ½ Music Calendar 1995
con 10 pistas que incluye un tema de las DoCo en directo.

Hay más discos, en su mayoría singles. Pero como estos últimos son más difíciles de encontrar me he limitado a los CDs.
Para los de economía más modesta, hay varios discos editados por SM que son más económicos y son iguales a los originales, excepto en calidad de libretos y otros detalles menores.
No hay que olvidar que SM editó dos recopilaciones, con el nombre de Ranma ½ Complete Vocal Collection 1 y 2. Estos son una buena elección

Título	Referencia	Fecha
Maison Ikkoku Ongaku-hen	Kitty H33K-20030	21/12/86
Maison Ikkoku Music Blend 2	Kitty H33K-20076	01/07/87
Maison Ikkoku Koi suru Kimochi	Kitty H30K-20088	25/09/87
Maison Ikkoku: Kanketsuhen (Final)	Kitty H30K-20116	21/02/88
Maison Ikkoku Kanketsuhen kanzen shuurokuhan (Drama)	Kitty H30K-20118	21/03/88
Maison Ikkoku Music Sour	Kitty H30K-20135	21/12/88
Maison Ikkoku CD Memorial (Pack 13 Singles)	Kitty KACD-1001-1013	1988
Maison Ikkoku Music Shake	Kitty H00K-20162	21/12/98
Maison Ikkoku Best Selection	Kitty KTCR-1034	
Maison Ikkoku Music Blend	Kitty KTCR-1060	21/12/90
Maison Ikkoku Music Cocktail	Kitty H33K-20030	
Maison Ikkoku Picasso	Vap CD-S: 20038-10	
Maison Ikkoku Remix	Kitty KTCR-1131	25/12/91
Maison Ikkoku 1992 Music Calendar	Kitty KACD-1015	1992
Maison Ikkoku Sound Theater 1	Kitty KTCD-3001	25/06/90
Maison Ikkoku Sound Theater Special	Kitty KTCR-1165	25/06/92
Maison Ikkoku Forever Remix	Kitty KTCR-1166	25/07/92
Maison Ikkoku Sound Shutter		
Maison Ikkoku Chachamaru Karaoke Battle	Kitty KTCR-1197	21/12/92
Maison Ikkoku Super Best	Pony Canyon PCCG-492	17/03/99

para el que no quiere complicarse la vida y sólo quiere una colección de temas vocales de la serie. Las numeraciones de estos discos son GA-016 y GA-017.

También hay algunos títulos editados en los Estados Unidos (bajo licencia), como música de las series de TV, Openings, Endings y la BSO de las películas.

En general, la música de esta serie es bastante uniforme. La presencia de Kenji Kawai en casi todos los discos se hace notar. Los temas vocales suelen tener ritmos parecidos, todos bastante alegres y a menudo con giros orientales.

Con *Maison Ikkoku*, la música cambia bastante. Si bien de nuevo Kenji Kawai compone buena parte de los temas instrumentales, también aparecen otros compositores que dan variedad a la música. Incluso he reconocido un par de temas de los Beatles (en inglés). No olvidemos en todo caso que estamos hablando de series de TV que se empezaron a emitir hace ya bastantes años, y que en este caso concreto el primer disco de la serie apareció en 1.986. No esperemos un estilo de música "actual".

La música de Maison es menos estridente que la de Ranma, como corresponde a una serie más... iba a decir más seria... pero bueno, ya me entendéis. Algo a tener en cuenta es que la mayoría de lo aparecido en el mercado son recopilaciones. Es inevitable entonces que, si adquirimos varios discos, aparezcan temas repetidos. Lamentablemente esto es casi ineludible en este caso. Comentaré por encima algunos de los discos más interesantes.

Maison Ikkoku Music Blend 2

Una compra interesante. Tiene 27 pistas, 5 vocales y el resto instrumentales. Incluye el famoso tema que suena durante el beso de ejem... ¿no estaré chafándole a alguien la serie?

Maison Ikkoku Koi suru Kimochi

Aquí tenemos 15 pistas, 8 canciones y el resto drama. La curiosidad aquí es que la voz de Kyoko es Sumi Shimamoto, la dobladora en la serie.

Maison Ikkoku: Kanketsuhen [Final Story]

Aquí la banda sonora corre a cargo de Eiji Mori. Si bien buena parte de la música también aparece en la serie de TV, para disfrutar de este CD es recomendable haber visto la película.

Maison Ikkoku Music Sour

Nada menos que 61 pistas. Es completamente instrumental.

Maison Ikkoku Music Shake

De hecho una continuación del Music Sour. Integra muchos temas instrumentales, compuestos por Takuo Sugigawa y por Kenji Kawai. Sólo hay 2 pistas vocales.

Maison Ikkoku Music Blend

Sí, teóricamente este debería de ser anterior al Music Blend 2... pero paradójicamente salió al mercado después. Este CD es casi idéntico al Music Cocktail y desde luego una mejor compra. Contiene 26 pistas, de las cuales 4 son vocales.

Sound Calendar 92

Infumable... versiones hechas con ordenador de los temas más famosos. Francamente no puedo recomendar este CD, y muchísimo menos uno de SM que lleva por titulo **Sound Calendar 93**, que tiene sólo 5 temas.

Maison Ikkoku Sound Theater 1

Este es el primer CD de una serie de 48. Únicamente para frikis extremos, majaras o gente con mucha pasta y que domine estupendamente el japonés. Estos discos tienen dos episodios íntegros de la serie de TV cada uno. Los Sound Shutter aparentemente son bastante similares a estos.

Maison Ikkoku Forever Remix

Disco muy interesante. Tiene 10 remezclas en varios estilos de las canciones mas conocidas de Maison Ikkoku (*NdL: Especial atención a los remix de Cinema, sobre todo el Carmen Mix*).



Maison Ikkoku Chachamaru Karaoke Battle

Disco de nuevo para frikis. Aquí los personajes de la serie acuden al bar Chachamaru y compiten entre ellos cantando Karaoke. Francamente horroroso.

Si buscas algo económico, SM tiene bastantes de estos títulos, pero no puedo dejar de recomendar al menos dos de ellos, el OVA Song Collection (GA-010) y el Complete Vocal Collection TV Series (GA-006).

Resumiendo, aquí tenemos una música más calmada, pero sin que eso indique que los temas son tristes, sino todo lo contrario.

Urusei Yatsura es la serie más larga de todas las que nos ocupan. Siendo así no nos extrañará la enorme cantidad de CDs que han aparecido. La serie se inició en 1982, e incluso este mismo año ha salido un recopilatorio de la misma. Aunque pueda parecernos que tras tanto tiempo sus seguidores deberían de haberla olvidado, nada más lejos de la verdad. Los seguidores de esta simpática Oni son toda una legión, dentro y fuera de Japon.
La música aquí vuelve en ocasiones a lo extravagante y al absurdo. Es de las que se comentan aquí, de las más animadas y alegres. Ocasionalmente aparecen bastantes temas en ingles, con las letras hechas en su mayoría por Ralph McCarthy y cantadas por Steffanie Borges. En lo referente a los compositores japoneses aparecen bastantes nombres, como Izumi Kobayashi (que también interpreta bastantes) entre muchos más artistas. Entre las curiosidades, merece una mención especial el "Koi no MEBIUSU", con fragmentos cantados en castellano, o "Open Invitation" que muchos recordarán como uno de los temas que cantó Gloria Steffan con el grupo "Miami Sound Machine"
Pasemos a repasar algunos de los CDs más interesantes.

Urusei Yatsura Juke Box
Difícil de encontrar dada su antigüedad, pero interesante por la cantidad de temas vocales que lleva.

Urusei Yatsura Music File-TV
Como su propio nombre indica, son dos CDs con música de la serie de TV, sin temas vocales.

Urusei Yatsura Movie...
Los CDs con esta denominación, o bien tienen la BGM y los temas cantados de la película a la que pertenece, o bien son discos de Drama. En el áltimo caso suele venir indicado también.

Urusei Yatsura Lum for the World
Este disco, con sólo 11 pistas, tiene la mitad de temas cantados, siendo el resto pistas de Karaoke.

SYMPHONY Urusei Yatsura
Sólo para coleccionistas, este CD tiene temas de la serie interpretados a base de sintetizadores.

Urusei Yatsura Juke Box 2
Este disco tambien es recomendable para los que buscan temas vocales. Excepto 2 temas instrumentales, el resto de las 15 pistas son todas vocales.

Urusei Yatsura Forever Best Hirano Fumi
De nuevo un CD lleno de temas vocales, en este caso todas interpretadas por la Seiyuu de Lum.

Urusei Yatsura Gold Disc
CD doble, recopila casi todos los temas vocales.

La mayoría del el resto de los CDs son parecidos. Recopilaciones vocales. Para no repetirme, detallaré las excepciones.

Urusei Yatsura Dear My Friends
Un disco agradable de oír, en su mayoría temas instrumentales correspondientes a un juego de Mega-CD.

Urusei Yatsura shudai-ka (theme song) Best 10 Remix ~ Dance Tracks
Como su nombre indica, son versiones remezcladas.

Urusei Yatsura Lum's Best selection
Una mezcla de temas vocales junto con pistas intercaladas de Drama. Un CD muy interesante, sobre todo por las remezclas finales que integran en un sólo tema los más populares de la serie.

Como veréis en la tabla, este año apareció un nuevo recopilatorio, señal de que la serie sigue en plena vigencia.

Es más, recordar que se está lanzando la serie entera en DVD en Estados Unidos. Una prueba de que los años no pasan para nuestra alienígena favorita.
Para acabar, comentaros que hay



aun más CDs, correspondientes al resto de su obra. Comentaré algunos al menos aquellos que he podido encontrar.
Fire Tripper Victor VDR-[illegible] Lanzado el 16 de Diciembre de [illegible] Este disco, de 11 pistas, corresponde a la banda sonora del OVA "[illegible] por el fuego", correspondiente a la serie de "El Mundo de Rumiko"

The Supergal Ongaku-hen
Victor VDR-1193 Lanzado el 21 de Mayo de 1986
También conocido como "Maris the Chojo", corresponde al OVA de "Maris la Chica Maravillosa", perteneciente también a "El Mundo de Rumiko"

Warau Hyouteki "The Laughing Target " Music Compilation
Victor VDR-5178. Lanzado el 21 de Marzo de 1.987. Corresponde al tercer Ova de "La Diana Risueña" de "El Mundo de Rumiko".

Ningyo no Mori OST Victor VICL-177 Lanzado el 21 de Julio de 1991 Con 23 pistas, de las cuales sólo 2 son vocales, y con la composición a cargo de Kenji Kawai, corresponde al Ova "El Bosque de la Sirena", que pertenece a "La Saga de las Sirenas"
Ningyo no Kiro OST Mermaid´s Scar Victor VICL-448 Lanzado el 22 de Septiembre de 1.993 Esta vez la banda sonora corre a cargo de Tsuru

Título	Referencia	Fecha
Urusei Yatsura Music Capsule		21/04/82
Urusei Yatsura Drama Special	Pony Canyon PCCG-00145	21/10/82
Urusei Yatsura Music Capsule 2	Pony Canyon PCCG-00147	21/09/83
Yuko Matsutani Song Book	Pony Canyon PCCG-00144	21/04/84
Urusei Yatsura Juke Box	Kitty H33K-20005	01/04/85
Urusei Yatsura Music File - TV BGM (2 CDs)	Kitty H55K-20010/20011	25/09/85
Urusei Yatsura Only You (eiga BGM shuu 1.) *1	Kitty H30K-20023	21/03/86
Urusei Yatsura Only You Drama Hen	Kitty	21/03/86
Urusei Yatsura Beautiful Dreamer (eiga BGM shuu 2.) *2	Kitty H30K-20024	21/03/86
Urusei Yatsura Beautiful Drama Hen		21/03/86
Urusei Yatsura Remember My Love (eiga BGM shuu 3.) *3	Kitty H30K-20025	21/03/86
Urusei Yatsura Lum the Forever (eiga BGM shuu 4.) *4	Kitty H30K-20026	21/03/86
SYMPHONY Urusei Yatsura	Kitty H33K-20029	25/04/86
Fumi no Lamu Songu 2	Pony Canyon D32G0031	21/05/86
Urusei Yatsura Lum for the World	Kitty H30K-20027	25/06/86
Urusei Yatsura Juke Box 2	Kitty H33K-20063	05/12/86
Urusei Yatsura Super Best 20 (solo en cassette)		05/12/86
Urusei Yatsura Non Stop (Solo en cassette)		05/03/87
Urusei Yatsura 87 Natsu event-you (Solo en Vinilo)		01/07/87
Urusei Yatsura Telephone Card Special (solo cassette)		21/07/87
Urusei Yatsura Forever Best Hirano Fumi	Pony Canyon D32P-6132	21/10/87
Urusei Yatsura Final Story	Kitty H30K-20115	21/02/88
Urusei Yatsura Final Story Dialogue (2 CDs) *5	Kitty H42K-20119/20120	21/03/88
Urusei Yatsura Memorial File (Single)		11/07/88
Urusei Yatsura Headphone Stereo Select (Solo en cassette)		21/07/88
Urusei Yatsura Stars On		08/08/88

Norihiro. Tiene 10 pistas, de las cuales 2 son vocales. Como habréis supuesto, corresponde a la banda sonora de "La Cicatriz de la Sirena"

One Pound Gospel
A pesar de una intensa búsqueda, solo encontré algunos datos. El CD tiene dos temas vocales, "Cry no More" y "Call me Luck". Compuestos por Takayuki Otsuki y cantados por Mari Hamada. El resto de la BGM está compuesta por Kenji Kawai. Encontré el CD en una tienda hace ya tiempo, pero sin número de referencia, así que si alguien está interesado, le deseo suerte. Otros títulos interesantes son los relacionados de un modo u otro con estas series, como por ejemplo los realizados por grupos formados para las mismas, conciertos y otros eventos. Por ejemplo, el grupo Coco, formado por Miyamae Maki, Haneda Erika, Ohno Mikiyo, Miura Rieko y Senou Azusa. Tienen varios singles en el mercado, veamos algunos como curiosidad:

EQUAL Romance / Otome no Rehearsal Pony Canyon CD-S: S7A11039

Hanbun Fushigi / Tenshi no Chime Pony Canyon CD-S: PCDA-00043

Natsu no Tomodachi / Omoide ga ippai Pony Canyon CD-S: PCDA-00087

Sasayaka-na Yuuwaku / Melody Pony Canyon CD-S: PCDA-00108

Live Version / Kami-sama wa ijiwaru ja nai Pony Canyon CD-S: PCDA-00146

Tampoco faltan CDs enteros... como por ejemplo

Strawberry Pony Canyon PCCA-00048
Con 10 pistas, fue su primer álbum

Straight Pony Canyon PCCA-00248

CoCo 1 ban! Pony Canyon PCCA-00287

Share Pony Canyon PCCA-00363

Otras cantantes que han editado por su cuenta, aparte de en estos discos de series, son por ejemplo:

Rika Himenogi (Maison Ikkoku)
Amazing Story Kitty H00K-20137
El grupo KUSU KUSU (Ranma)
Hikari no kuni no kodomotachi Gorilland TUK-GC01
Sekai ga Ichiban
Shiawase-na Hi Polystar CD-S: PSDX-1007
Miho Morikawa (Ranma, otras series como *Nadia*)
Time Eyes Vap 80351
Vocalization Eastworld TOCT-5669
Pop the Top Eastworld TOCT-6033
Freestyle Eastworld TOCT-6537
Voices Eastworld TOCT-6876
El Grupo PICASSO (Ranma, Maison Ikkoku)
Diamond no tsuki Vap 80030-32
Cinema Vap 80046-32
Photograph Kitty H33K-20073
Picasso Vap 80067-32
12-iro no Hammer Kitty KTCR-1004
Says Best Vap VPCC-83102
El grupo Ribbon (Ranma) y otros muchos.

La mayoría tienen una discografía totalmente independiente de estas series. Aunque en ocasiones en sus discos aparecen también temas de las series.
Mención aparte merece Megumi Hayashibara, que hace la voz de Ranma chica (o Ranchan si preferís). En este caso, dejaré una mención de sus trabajos para un futuro, ya que esta mujer ha doblado infinidad de series, cantado montones de discos y merece un artículo monográfico en un futuro.

Como algo interesante, mencionaré que hay dos series de vídeos musicales de Ranma. Algo así como una versión animada del **Nettou Uta-gassen**. El vídeo dura unos 45 minutos, salió al mercado en 1995 de la mano de Pony Canyon, y las referencias varían según sea LD o Vídeo.

También recordar el **Ranma ½ Carnival 1995**, un festival musical que se celebró el 29 de Enero de 1.995, programas de radio y mil y un más pequeños detalles que se nos escaparán.

Josema
orbatos@apdo.com



Minami 2000 convoca los primeros premios de Manganime, destinados a conocer y premiar los personajes y productos favoritos de los aficionados españoles al manganime. Será elegible todo el material editado o emitido en España a lo largo de 1.998 y primer semestre de 1.999, excepto en las categorías de personajes favoritos, que pueden serlo de cualquier momento, siempre que hayan sido emitidos o editados en España.

La votación será mediante el cupón (valen fotocopias) que acompaña estas normas y sólo se aceptará un cupón por persona. Los cupones se incluirán en los números de Minami 2000 de Julio y Septiembre (fecha límite de recepción de cupones, con matasellos del 20 de septiembre).

Los premios se darán a conocer en un acto dentro de las actividades del Salón del Manga de Barcelona y se publicarán en el Minami 2000 de noviembre.

Entre todos los cupones recibidos se sorteará una suscripción a Minami 2000.

Mejor Serie de TV..

Podréis votar a la mejor serie de animación emitida por televisión, tanto en abierto, como en codificado o en TV Digital

Mejor película/OVA..

Podréis votar a la mejor serie, OVA o película de anime estrenada en nuestro país, tanto en cine como en home vídeo

Mejor Iniciativa..

Podréis votar a cualquier producto de manganime japonés que os gustaría ver editado en España

Mejor Personaje Femenino..

Podréis votar a cualquier personaje femenino de cualquier manganime

Mejor Personaje Masculino..

Podréis votar a cualquier personaje masculino de cualquier manganime

Mejor manga (español y japonés)..

Podréis votar a vuestro manga favorito, siempre que esté editado en España

Mejor autor de manga (español y japonés)..

Siempre y cuando hayan editado en España

Mejor canción..

Aquí podréis votar vuestra canción favorita de esa serie que tanto os ha gustado. Si no sabéis el título indicad, por ejemplo, "el opening de Slayers"

Premio Otakulabor..

Este es un premio muy especial, donde l@s aficionad@s premiarán a la persona, entidad o empresa que más haya hecho por el manganime en el último año

Nombre.................................... Apellidos ....

C.P. .... Población .... Edad..........

Provincia .... Tel. ....

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Si sólo deseas algún numero anterior marca la casilla debajo de la portada correspondiente.





Datos Personales:

Nombre................ Apellidos ....

Dirección...

Código Postal .... Teléfono...................

Población ....

Provincia.......................... País.........

Fecha de Nacimiento .... Edad.........

Ahórrate 2.000 ptas. Suscríbete a Minami 2000 durante 12 números por sólo 7.540 ptas.

Minami

Forma de Pago

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Con Tarjeta de Crédito

N.I.F.

VISA

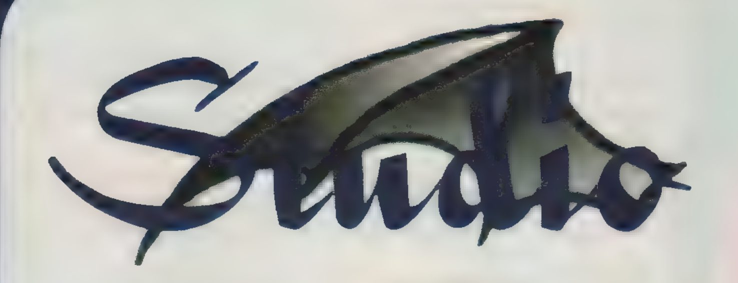
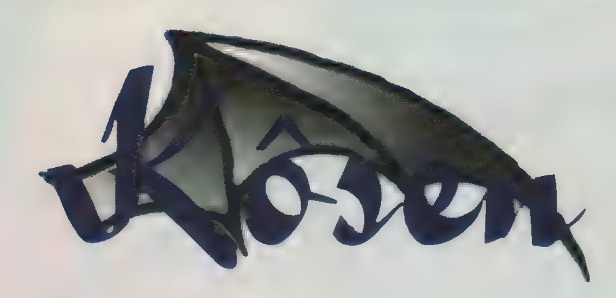
Master Card

AMEX

Fecha de Caducidad ..../......../..........

Firma:

Enviar por correo a: ARES Informática "Revista Minami", Avda/ Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí (BARCELONA) o por FAX al (93) 477 22 84 (También son válidas fotocopias de este documento)

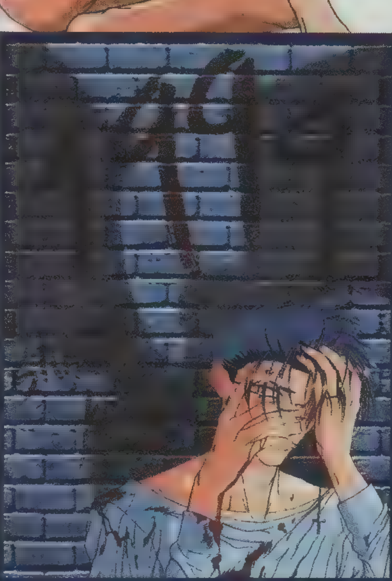
Studio Kôsen

¿Diana o Aurora, Aurora o Diana? ¿Quién es quién?

¡Cómo pasa el tiempo! Quién me iba a decir a mí que haría un artículo sobre Diana hace... ¿cuánto? ¿4 años? Sí, nos conocimos mucho antes de que surgieran tantas revistas. Me reí mucho con los crossovers de estas dos chicas, imagináos algo medieval con una parodia de los caballeros del zodíaco y algún que otro protagonista pirómano. Increíble. Y lo más alucinante es cómo ha mejorado esta chica en este tiempo. También he llegado a conocer a su **"Rayo"**, je je, sé por qué su estudio se llama así y espero que algún día os lo presente. Así que, antes de conocer a Aurora y que mezclaran sus estilos, tenía muy claro cuál era cuál, quién era quién, pero, buf, chicas, a veces se hace difícil. Así que, no sé, quizá alguna pista sea que tíos como Seisu "más musculosos, tirando a *Bastard* y las chicas, más voluptuosas, como las de Shirow en su época de *Ghost in the Shell*" son de **Diana** y, "personajes esbeltos, delgados, con ojos expresivos, rasgados o grandes, según su inocencia", son de **Aurora**. Pero, después de todo, ¿qué más da? Cada una coge lo bueno de la otra y me parece que hacen un equipo estupendo, ¿no os parece? Y otra de las cosas que me ha llamado mucho la atención es el color que le dan a sus ilustraciones, ¡qué pasada! Me encanta. También he estado en casa de Aurora y es curiosísimo como su madre está encantada con tanto tío bueno, y, oye, pensándolo bien, ¿cuántos tíos buenos hay en el manga? Hay chicas preciosas, chicas exuberantes, pero, ¿cuántos tíos? No muchos la verdad, pero Seisu es insuperable. Gracias, Diana, sigue así.



Bueno, a lo que íbamos, hace apenas casi dos añitos que formaron el Estudio aunque se conocen hace más de cinco. Aurora ganó un accésit en el concurso que patrocinó **Ficomic** para el IV Salón del Manga en octubre de 1997 con *Perlas de Sangre*. Pero, a partir de mayo del año pasado, es cuando se dieron más a conocer a través de su participación en la innovadora revista Dokan. Desde entonces, su carrera ha sido imparable. Tenemos *Daemonium*, Haz tu propio CGI, *Koibito*, *El Mago Negro*, *Mi Sucesora*, **Camiseta** y carteles para las II Chibijornadas -todavía me queda alguna si queréis-, el muy práctico **calendario 1999**, **ilustraciones** yaoi para Minami 2000, *Mangakas Chronicles*, *Mi Sucesora*, póster y serigrafía para el primer aniversario de la Dokan, *Taller del Manga*, algún que otro crossover, el **tríptico** para las II Jornadas de Madrid, ilustraciones para el Dai Suki, portadas para el **Manganami** y un largo etcétera (también hemos podido ver algunas colaboraciones en algún que otro fanzine más de su zona). No está mal, ¿eh? Pero, queremos más, ¿verdad? Esperemos que vosotras, las lectoras, pidáis más cosillas de este estudio tan prolífico y podamos seguir disfrutando de sus historias. Así que, ya sabéis. Os dejo con sus fichas personales y alguna que otra preguntilla que han respondido.



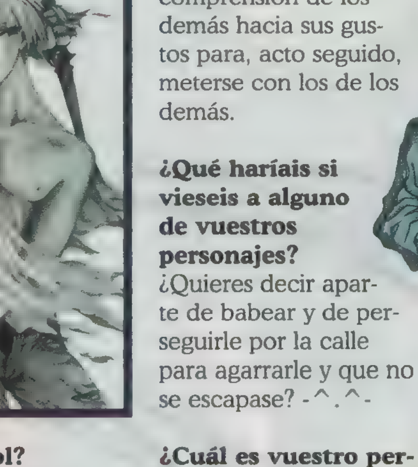
Alessandra Moura
chiisai@retemail.es



DIANA FERNÁNDEZ
Edad: 23 años.
Fecha de nacimiento: 8 de octubre de 1975
Vive en: Madrid.
Le gusta: XXX... (ah, ¿que no se trata de eso?... ^.^U)
Música: De todo un poco (menos el bakalao al pil pil), de anime, rap, hard rock, funky, pop... Pero mi grupo favorito es Queen^ ^.
Color: Azul y Negro.
Escritores: Yo... ^_^U ... Bueno... Anne Rice. Hacer de rabiar a la gente y a mis amigos en general (pero sobre todo a Aurora).
No le gusta: Esto parece lo del Hyakutake -_-U. La competencia desleal. (Borra lo de la competencia desleal, anda) Repartir propaganda (lo odio, lo odio, lo odioooooooooo!!!). Las fichas estúpidas que me obliga a rellenar Aurora. Que mi compañera de Studio no deje de cachondearse de mis errores... >_<
Influencias en el manga: Bastard!!, CLAMP, Katsura, y los yaoi.
Mangas favoritos: Idem.
A qué aspira en la vida: Bueno, me podría poner en plan filosófico pero... resumiendo: de momento, con ganar algo por mi esfuerzo me vale. Mola.
Opinión: Sería perfecto si a todos nos llegara la oportunidad de hacer realidad nuestros sueños... Desgraciadamente, no es así y pocos son los que lo consiguen, algunos ni siquiera lo intentan mientras que otros logran con una facilidad pasmosa lo que ni siquiera les hace verdadera ilusión... La vida es injusta. T_T Mi sueño es llegar a ser dibujante profesional o escritora. Y así poder llenar de sueños la vida de los demás... No creo demasiado en la suerte que pueda llegar a tener, pero creo en vosotros... Por eso os pido vuestro apoyo. Quizá para muchos no hayamos empezado demasiado bien pero no dejaremos de esforzarnos para que eso cambie. ¡Por favor, no nos neguéis nuestra oportunidad!

AURORA GARCÍA
Edad: 20 años.
Fecha de nacimiento: 22 de Agosto de 1978.
Vive en: Madrid.
Le gusta: Los seres alados. Los vampiros.
Música: De anime, new-age y bandas sonoras.
Color: Azul y negro.
Escritores: Isaac Asimov, Louise Cooper, Anne Rice, Dean R. Koontz, Robin Cook y una tal Diana nosé-qué... ^ ^U. Los bishonen. El yaoi. ^_~
No le gusta: Las injusticias. La prepotencia. La mentira. La falsedad. Las mafias. La intolerancia en general. Dibujar tan mal. Que mi compañera de Studio me pegue cuando le señalo amablemente sus errores T_T.
Influencias en el manga: ¿Yooo? ¿Influencias YO? Nah. -_- (Bueno, quizá un poquito... ^ ^U
Mangas favoritos: CLAMP, Yuki Kaori (Angel Sanctuary), Urushihara, Minami Ozaki y otras drogas duras...
A qué aspira en la vida: Puesss puessss puesss... se me había ocurrido algo muy potito pero... ya no macuerdo. ^_^ (¿colará? ¿no? jo.) Sólo espero que nos sigáis aguantando al menos un poco más. Bye!
Opinión: La primera vez que le propuse a Diana hacer una especie de Studio, hace unos dos años, se me rió en toda la cara con esa risa malvada suya que sabe usar tan bien a veces. Y ahora miradnos, no sabemos si seríamos capaces de trabajar por separado. Me gusta trabajar a su lado y creo que nos complementamos bien, aunque hay algunas cosas que suelen fastidiarme de ella: cuando estoy mosqueada y se dedica a hurgar más en la herida y cuando empieza a ejercer su papel de Libra (generalmente cuando vamos muy mal de tiempo) dudando eternamente entre una opción y otra... aunque en realidad yo con mis "no sé" no ayudo mucho, la verdad...¬_¬U

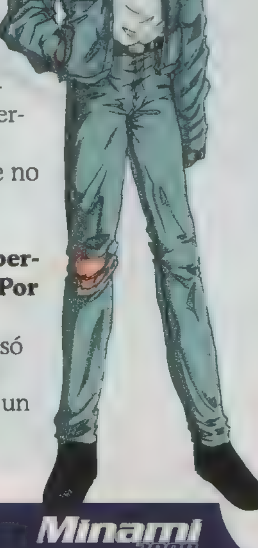
¿Cómo ideáis y realizais un manga?
La idea parte de una de las dos y/o la desarrollamos conjuntamente. Luego, escribimos un pequeño guión no muy detallado y lo representamos en un storyboard, decidiendo entonces la composición de páginas. Nos repartimos los personajes, cada una hace uno y no solemos intercambiárnoslo porque se notaría la diferencia de estilo. De esta forma, también hay más variedad de diseños. A la hora de una viñeta o de una ilustración, realizamos un boceto previo que luego se entinta. Lo escaneamos y, con ayuda del programa Photoshop 4.0., le damos color o grises.



¿Qué opináis del manga español?
Que, a veces, da la impresión de estar tan discriminado por los otakus como el manga en general por las APAs. Nos gustaría que la situación cambiase, ya que a veces resulta absurdo oír a un otaku quejarse de la falta de comprensión de los demás hacia sus gustos para, acto seguido, meterse con los de los demás.

¿Qué haríais si vieseis a alguno de vuestros personajes?
¿Quieres decir aparte de babear y de perseguirle por la calle para agarrarle y que no se escapase? -^.^-

¿Cuál es vuestro personaje favorito? ¿Por qué?
¡¡SEISU!! Porque pasó de ser un pardillo a convertirse en todo un sex-symbol. ^_~



¡¡¡ LA PALESTRA !!!

Buenas, aquí estamos de nuevo para comentar las cartas más interesantes recibidas en redacción. Aunque antes que nada aclarar que lo de publicar la carta de Miki K. fue algo anecdótico, no era ninguna invitación para que tod@s l@s niñ@s de 5 años (mentales al menos) del mundillo empiecen a escribirnos diciendo todas las burradas que se les ocurran con tal de que su "carta" sea publicada, así que ya sabéis, Bunny Tsukino y similares, patalead el suelo enrabietad@s en otra dirección que aquí no desperdiciaremos más espacio con vosotr@s.
Y aprovecho para recordar que para que os tengamos en cuenta en IMPRESCINDIBLE que las cartas vayan firmadas, ya que nosotr@s nos podemos tomar muy en serio a Pepito Pérez, pero no a Bunny Tsukino. Principalmente porque Pepito Pérez existe, y Bunny Tsukino no. Y no tengáis miedo porque fuéramos un poquito malos con Miki K., sólo lo hacemos con eso, con cosas que no existen, pero a las personas reales las tratamos con todo el respeto que merecen, aunque escribáis para criticarnos.
Vamos ahora con un dato importante, y es que con el fin del curso el servidor del Colegio Mayor en el que Lázaro residía petó (por una serie de cuestiones que no vienen al caso) llevándose con él, además de las cosas y trabajos de tod@ colegial, el correo electrónico del dire, que además como estaba estudiando para los finales y no lo contestaba era mucho, así que si enviasteis un mail y no lo habéis visto contestado o vuestra dirección publicada es que se perdió, por favor volvedlo a enviar.
Y después no podemos dejar de publicar el siguiente mail recibido:

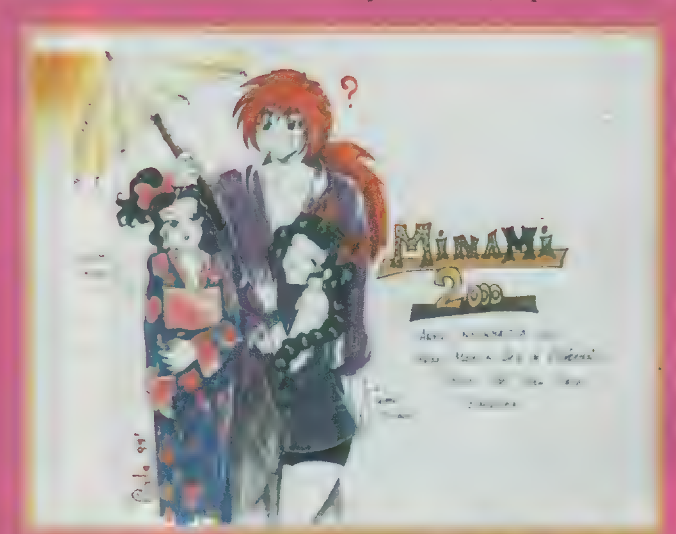
Si estás cansado de comandos que amenazan mucho pero en realidad no hacen nada, si verdaderamente quieres pasar a la acción, escribe ya mismo a:

antilazaro@mixmail.com

Y entrarás a formar parte del Comando Anti Lázaro, un grupo activo que DE VERDAD hará cosas contra este individuo. ¡Cuántos más seamos más podremos hacer! Con quedada en el próximo salón del manga, donde empezaremos a actuar, date prisa si quieres participar!!

Lo curioso del mail no es ya su contenido, ni que pidiera muy amablemente y por favor que si se podía publicar, lo realmente chocante es que quien quiera que haya creado dicho comando no mandó el mail a la dirección de la revista sino... ¡¡a la dirección personal de Lázaro!! Recuerdo la cara que puso cuando lo leyó, no sabía si reír o llorar. Pero bueno, el caso es que ahí está, si queréis convertiros en delincuentes juveniles no perdáis la ocasión, al fin y al cabo, hasta los 18 no podéis ir a la cárcel.
Y, anticipándonos a las posibles quejas que puedan surgir por el especial hentai (que acaba de llegar de la imprenta aquí a redacción), decir que vale, que el encarte no está traducido, pero eso es para que vosotr@s mism@s imaginéis lo que pone y así os creéis una historia a medida. Lo de los huecos en blanco... tres cuartos de lo mismo, para que demostréis vuestras habilidades artísticas. Y en cuanto a la poca calidad del susodicho encarte... bueno, tampoco está tan mal, yo conozco ediciones españolas de conocidos mangas en las que hay bastantes menos tramas que en nuestro encarte. Y al fin y al cabo cumple su función, ¿no?
Bueno, y ya, que se ve que como es verano la peña no escribe. El mes que viene más, esperamos vuestras cartas, quejas, insultos, peticiones de matrimonio y todo aquello que queráis enviarnos.

Matsuyama
Matsuyama@iname.com



Sobre de Tania Navas
Mejorada del Campo (Madrid)

Lydia Navarro
Melilla

CORREO

Hay que ver lo poco que han durado las vacaciones para este correero... Después del paréntesis del Especial Hentai del mes pasado, y con el fin del verano pisándonos los talones, vuelve el correo de Minami2000. Leyendo este número dedicado mayoritariamente a Rumiko Takahashi, y recordando su serie más famosa en España (Ranma 1/2) me asalta una duda. ¿En qué se convierte Matsuyama cuando se moja con agua fría? Seguro que nada bueno puede salir, sólo de imaginar a Matsuyama con... estooo, bueno, mejor empiezo a contestar las cartas.

Kintaro (Zaragoza)

Jo tío, otra vez tú... Acabarán pensando que hay algún complot entre nosotros para convertirte en un fenómeno mediático, cuyo primer paso es aparecer en la mayoría de los correos de Minami2000 (como podéis ver, contestar las cartas a según qué horas de la madrugada puede resultar bastante perjudicial...). Por mucho que su labor no fuera demasiado apreciada por muchos aficionados (entre los que me incluyo), no creo que el casi cierre de la línea manga de Norma sea una buena noticia, este hecho no dice nada bueno de la salud de la edición de manga en España. *F-Compo*, de Tsukasa Hojo, será editada a partir de septiembre en Francia por Tonkam, y me temo que por ahora no hay nada sobre su publicación en España. Por ahora ni siquiera en Planeta tienen muy claro que sea viable reeditar en tomo sus colecciones publicadas en formato comic-book, y en la competencia ni te cuento... Y lo de *Fanhunter* en un especial del Minami2000, me parece pelín fuera de lugar, algún artículo sí que caerá, pero un especial de *Fanhunter* no creo que encajara muy bien en la revista... (ojo! opinión personal del correero, al que por otra parte le encanta *Fanhunter* (*NdL: Opinión respaldada por el jefe, no vendría a cuento*)).

Laura Sancho
El Masnou (Barcelona)

JOsé Rafael Martínez (Callosa de Segura, Alicante)

José empieza su carta pegándonos algún que otro palo (para que luego digan que no ponemos las cartas que nos critican). Nadie en la redacción de la revista (ni siquiera Lázaro, seguro) duda del papel importantísimo que series no muy apreciadas por algunos articulistas de Minami2000 como *Dragon Ball* o *Video Girl Ai* han desempeñado en la introducción del manga y el anime en España. Pero de ahí a glorificarlas y elevarlas a los altares de la perfección como hacen muchos de sus acérrimos fans (*NdL: Y revistas que no son fieles a sus verdaderas opiniones*) va un paso. Cierto es que en los artículos se nos cuela (a veces demasiado) nuestra opinión personal, pero palabra que procuramos controlarnos. Pasando a otro tema, veo que has descubierto la luz del Studio Ghibli gracias a la reciente edición en vídeo de *Kiki's Delivery Service* (*Nicky la aprendiza de bruja*), y nos pide que le dediquemos un especial, petición a la que se suma encantado este humilde correero. También nos propone un especial sobre otro de los grandes autores que hemos tenido oportunidad de disfrutar en España, Ryoichi Ikegami autor de *Santuario* y *Crying Freeman*, con la esperanza (algo lejana siendo realistas) de que Planeta continuara alguna de ellas. Que San Tezuka te oiga...

Francisco Pacheco
Málaga

Beatriz Tatay (Valencia)

No sé quién tuvo la culpa de que no apareciera la ilustración de *Escaflowne* del Estudio Kosen, pero yo le transmito tu bronca a Lázaro, que para eso es el jefe y se tiene que llevar los palos (*NdL: Y que fui el que decidió no incluir la susodicha ilustración*). Efectivamente, los chicos de Vórtex Studio (con un conocido hereje al frente) han subtitulado *The End of Evangelion* al castellano, de hecho lo hicieron ya hace algunos meses. Por lo que respecta a la otra película de *Evangelion, Death and Rebirth*, también está subtitulada a nuestro idioma, de la mano en este caso de EGO Films. Uff, difícil está conseguir por estas tierras material de *Versailles no bara*, sobre todo el manga, ya que los tomos japoneses de dicha serie no se acostumbran a ver por aquí. Tu mejor opción es preguntar en

Mikaru
Málaga



Ana Cisneros
Barcelona

alguna tienda de Valencia si te los podrían pedir a Japón, al menos en Barcelona hay alguna que lo hace. Sólo se ha publicado en España el *EVA 100% Newtype* de *Evangelion*, el resto de art-books de dicha serie los puedes conseguir de importación en la bastantes librerías especializadas. En España no se ha publicado ningún manga yaoi (lo más parecido ha sido el *Uno entre un millón* de Van Durán), y dadas las características y preferencias de la mayoría de lectores de manga dudo que se llegue a publicar nunca.

Feliciano López
Torredembarra (Tarragona)

Tienes razón, me merezco un premio (o que me convaliden algunos créditos de libre elección en la uni) por descifrar tu letra. Pero disculpado quedas, faltaría más. Batería de preguntas. Es bastante improbable que continúen *X* de CLAMP, después del tiempo que ha pasado desde su defunción (y es una pena, ahora que las CLAMP parecían haberle cogido el ritmo de nuevo a la serie...) ¿¡Cómo!? ¿Que te parece mal que salgan más tomos de *Patlabor*? (Shinohara va a buscar su fiel Seburo MN-23) Ah, vale, que sólo era un ejemplo de por qué unas series las continúan y otras no. La verdad es que en este caso ha tenido bastante que ver la editorial japonesa, que por lo que parece obligó a Planeta a sacar esta nueva serie de seis tomos más. De no haber sido por este hecho, *Patlabor* hubiera corrido la misma suerte que tu querida *X* y tantas otras. Y sobre EGO Films habría mucho que hablar, no juzgues a Mario tan deprisa porque es pelín injusto sin conocer toda la historia (*NdL: Que es muyyyyy larga, te lo aseguro*).

Verónica Carballo
(Sevilla)

¡Hala! ¡Más preguntas! Pues vamos a ello, que no se diga. Canal Sur emitirá, según parece (ya que tienen los derechos), toda la serie de *Sailor Moon*, incluidas S y SS, esperemos que no vuelvan a cortarla para repetirla desde el principio antes de acabar. No hay segunda parte de *Touch* en castellano, desgraciadamente para los muchos fans que tiene esta serie de Mitsuru Adachi. La edición española de Norma se quedó en creo recordar que poco más de los 3 ó 4 primeros tomos japoneses, y el reciente anuncio por parte de dicha editorial de la congelación de su línea manga acaba de destrozar las escasas, casi nulas, esperanzas que había de que la continuaran. Sin duda tendrás un amplio artículo sobre esta serie en posteriores números de Minami2000, para eso contamos en la redacción con un buen número de fans



Francisco Javier
Madrid

de esta fantástica serie. Lo de *Evangelion* es imposible de explicar, te recomiendo que si caen en tus manos le eches un vistazo a las cintas, lo comprobarás tú misma. Después de los problemas con una asociación de televidentes, no creo que TVE se atreva a repetir *Slayers* y *Marmalade Boy*, así está la cosa... (*NdL: No, pues parece que al menos una sí que la van a reponer*).

Ana Malagamba
Málaga



Kristofer Montenegro
Palma de Mallorca





Nadia Blagoróctnova
Barcelona



Silvia Raga
Valencia



Tania Navas
Mejorada del campo (Madrid)



Ana Cisneros
Barcelona

Verónica Fernández
(Murcia)

Me pillas totalmente fuera de juego con respecto a que TVE vaya a emitir *Tenku no Escaflowne* (*La Visión de Escaflowne*). Lo que sí es cierto es que dicha serie la emitió Vía Digital, a través del canal Buzz, en el que también emiten otras series de anime como *Wedding Peach* y algunas series clásicas de robots. Pero no parece muy probable que después de los problemas con *Marmalade Boy* se vayan a arriesgar. Como puedes comprobar, nos hemos anticipado a tu sugerencia y le hemos dedicado un especial no sólo a tu serie favorita, *Ranma 1/2*, sino a su genial autora Rumiko Takahashi, espero que esto te consuele por el cierre de la edición del manga por parte de Planeta. Con respecto a *Ranma*, y volviendo al tema de las televisiones, esta serie está siendo emitida por Vía Digital, la única que junto a Canal Sur le da un poco de cancha a la animación japonesa.

Pues esto es todo por este mes. Y el mes que viene... ¡especial Gainax! Todo irá bien mientras a Matsuyama no le dé por vengarse de mí montado en el EVA-01 (aunque quedaría muy propio, porque tiene tanto carisma como Shinji jua jua jua) ¡Adiós a todos!

Asuma Shinohara

Y recordad, enviad vuestras cartas a:

Minami2000
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)

Direcciones de lectoras que quieren cartearse con otras otakus

David Oliva
C/ Miguel Santandreu nº 39 1º
07006 Palma de Mallorca (Baleares)

Beatriz Lozano
Avda. Isidro Martí nº 8-10 esc. Izq. 2º-2ª
08950 Esplugues de Llobregat (Barcelona)

Ana Baos
C/ Hermanas Álvarez Quintero nº 6 6º Izq.
28004 Madrid

Emma Martinez
C/ Antoni Gaudí nº 12
08540 Centelles (Barcelona)

José Antonio González
C/ Filosofo José Gaos nº 1 2º-B
33207 Gijón (Asturias)

Sara López
rei-ayanami@mixmail.com

Marina Costa
C/ Catedrático Fco. Beceña nº 11 3º-B
33006 Oviedo (Asturias)

Yurewa Caro
C/ Lameira nº 3 7º-C
36900 Marín (Pontevedra)

Miguel Ángel Benítez
C/ Tomas García Figueras nº 18 3º-A
11407 Jerez de la Frontera (Cádiz)

Instrucciones del CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS.

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: minami2000@aresinf.com

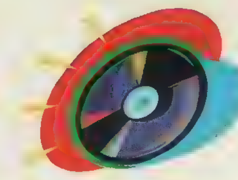


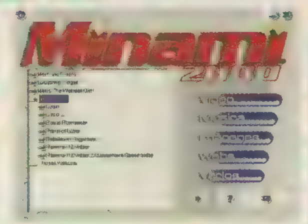
¡Nueva!
Ya a la venta!
La Revista Independiente
de PlayStation y Consolas
que esperabas...
Sólo 795 PTAS.
...y con un
CD-ROM
para PC!!!
*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas
Nº1 795 ptas. 4,78 €
Loading
CDROM de regalo para PC
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
Final Fantasy en PSX
Loading
PlayStation
CON VÍDEOS,
IMÁGENES,
MÚSICA Y MÁS.
¡Gratis!
20 PEGATINAS
¡TAMBIÉN PARA TUS MEMORY CARDS!
Dracula X
Symphony of the Night
Dracula X
Symphony of the Night
METAL GEAR

Minami 2000

Contenido del CD

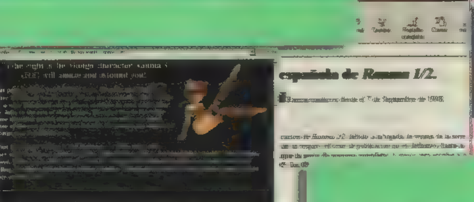


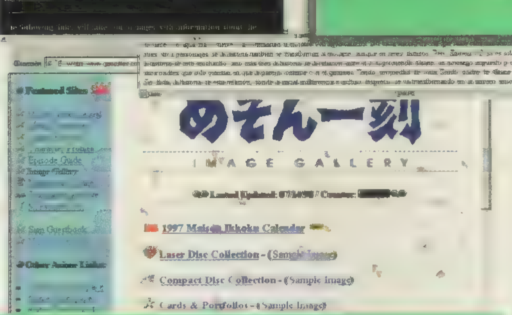




Internet

Era previsible que una de las autoras de manga más conocidas del mundo tuviera una notable presencia en la red, así que te hemos seleccionado las mejores páginas que sobre Rumiko Takahashi hemos encontrado para que navegues off-line (sin conexión a internet ni gasto de dinero).





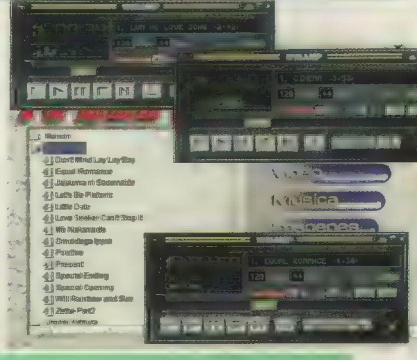
Programas

¿Te imaginas poder vestir y desvestir a Shampoo a tu gusto? ¿Y a Ryoga? ¿Y a Lamu? Pues eso es lo que podrás hacer, con ellos y con muchos más, gracias a la extensa recopilación de muñecas y muñecos Wkiss de personajes de Rumiko Takahahi que este mes te hemos preparado. ¡Sin olvidar los increíbles temas de escritorio para Windows!

Música

Todos sabemos que las versiones animadas de las series de Rumiko Takahashi no serían lo mismo sin esos geniales acompañamientos musicales a los que ya nos hemos acostumbrado. Por eso te incluimos una variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.

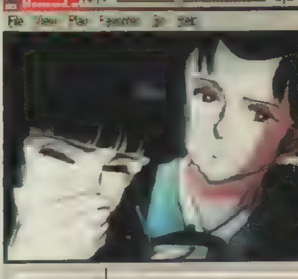




Imágenes

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones de las series de Rumiko Takahashi. Te incluimos imágenes de Ranma ½, Inu Yasha, Maison Ikkoku, Urusei Yatsura, Mermaid Forest... para que puedas deleitarte una y otra vez con la enorme calidad de esta selección.



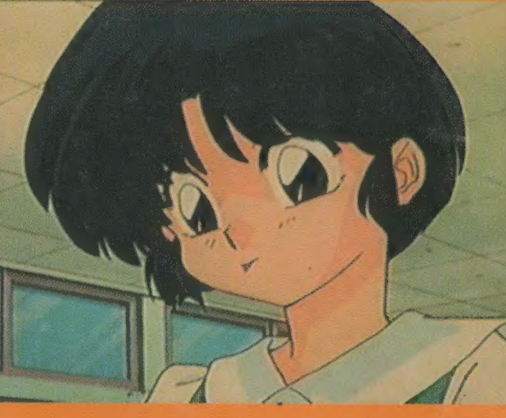


Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de increíbles vídeos, entre los que podrás encontrar escenas de Ranma ½, Urusei Yatsura, el mundo de Rumiko... ¡¡Especial atención a los vídeos musicales de Ranma!!


Minami
2000
Jorge
And
Susy





Ranma Saotome ha llegado a la ciudad y viene dispuesto a revolucionar la vida del Dojo Tendo. Llega acompañado de su padre, Genma, sujeto a una maldición que le convierte en oso panda al contacto con el agua fría. Por un compromiso de antaño, Genma trae a su hijo para casarse con Akane, la hija de su viejo amigo Tendo. Pero Akane se niega a salir con un chico que, aparte de insoportable, se convierte en chica al contacto con el agua fría.



A partir de ese momento, el gimnasio Tendo se convierte en el punto de reunión de los más variopintos y alocados personajes que haya dado la mente de la excepcional autora Rumiko Takahashi. Shampo, Ryoga, Mousse, Happosai y tantos otros divertidos secundarios.

Ranma ½ fue emitida por Antena 3, canales autonómicos y recientemente por el canal "Locomotion" de Via Digital.

CONTENIDO



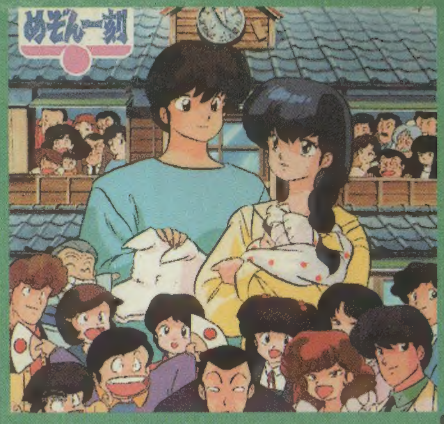


Minami 2000

VHS



RANMA ½



Hugo (Yuusaku) está completamente harto de los compañeros que residen con él en la casa de huéspedes Ikkoku. Decidido a mudarse, de repente se encuentra frente a la nueva encargada, la encantadora Juliette (Kyoko), de la que queda totalmente prendado.
Por ella será capaz de soportar a sus tremendos vecinos y habrá de enfrentarse a su terror favorito cuando descubra que la dama de sus sueños tiene un perro, Maxi. Y él tiene una auténtica fobia a los canes.
En la casa viven personajes tan sorprendentes como los Ichinose, la sugerente Akemi, el extraño señor Yotsuya y algunos visitantes habituales, como Shun Mitaka, rival de Hugo en obtener los favores de Juliette.
Juliette acaba de enviudar y tiene que volver a trabajar, aceptando regentar la más alocada casa de huéspedes de todo Tokyo. Así, es como tropieza con Hugo y con el resto de los personajes que ocupan las habitaciones de Maison Ikkoku, el título original de la serie que emitió en nuestro país Antena 3 con el nombre francófono de "Juliette Je t'aime". Y donde se aúnan los nombres de dos de las creadoras más famosas de manganime: Rumiko Takahashi como autora del manga y Akemi Takada en el diseño de los personajes.



CONTENIDO



MAISON IKKOKU



VHS



MAISON IKKOKU